REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL

#160

Play manía

¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN LOS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.99
- LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7 VITA
- NARUTO SHIPUDDEN UNS GENERATIONS PS3
- RIDGE RACER UNBOUNDED PS3
- YAKUZA DEAD SOULS PS3
- SILENT HILL DOWNPOUR PS3

GUÍA DE COMPRAS 150

AVANCE
DRAGON'S DOGMA
El rival de Skyrim muestra sus armas

GANADORES
LOS MEJORES JUEGOS DE 2011
¡¡Descubre los ganadores!!

PÓKER DE ASES
- Max Payne 3
- Devil May Cry
- Borderlands 2
- Assassin's Creed III

REVIEW EXCLUSIVA
[PROTOTYPE 2]
ASÍ ES EL SANDBOX MÁS SALVAJE DE PS3

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

¡GUÍA COMPLETA DE REGALO!
Archívala en la caja del juego

¡ESPECIAL!
APOCALIPSIS ZOMBI
Resident Evil 6 • Lollipop Chainsaw • The Walking Dead • Yakuza Dead Souls • Dead Nation
Dead Island • Dead Rising 2: Off the Record • Resident Evil Chronicles HD • Plants vs Zombies
RE Operation Raccoon City • The House of the Dead 4 • Zombie Apocalypse...



EDITORIAL





Sonia Herranz
@soniaherranzz

En lo bueno y lo menos bueno

Este número de Playmania está repleto de auténticos juegazos. Podéis leer lo último de títulos tan esperados como *Assassin's Creed III*, *Max Payne 3* o *Resident Evil 6* para soñar con este otoño o los análisis de juegos como *Prototype 2* o *Silent Hill Downpour* para disfrutar ya mismo de la primavera. Y si lo que buscáis son ideas nuevas, lejos de franquicias consagradas, también tenéis una oportunidad de descubrirlas, como el genial *Dragon's Dogma*, el hilarante *Lollipop Chainsaw* o *Sorcery*, el primer juego para Move que aprovecha el mando para sorprender. Como veis, mucho y bueno. Pero hay un par de cosas que chirrían un poco...

El chaparrón de reediciones HD que nos lleva cayendo desde hace unos meses, en ocasiones se me antoja un abuso y otras una idea más que apetecible. A veces pienso que nos venden lo mismo varias veces y otras que es un suerte que los más jóvenes podáis descubrir pedazos de la historia de los videojuegos que de otro modo se habrían perdido en la memoria colectiva... Y es que es una pena que este arte, el arte de los videojuegos, sea de los pocos que sólo se pueden disfrutar en la medida que la tecnología lo permita... Un libro es un libro, hoy y hace diez siglos. Y, además, yendo a lo prosaico, resulta que *Metal Gear Solid 3* es tan divertido hoy como hace 7 años, y *Silent Hill* y *Devil May Cry* y *Jak & Daxter*... Llevarse de 2 a 3 juegos de calidad por 40 euros es, cuando menos, tentador... Además, ahora que están moda los "renacimientos"... ¿Qué mejor que jugar al original?

Y esa idea me lleva a otra. Los precios. Sorprende gratamente ver que compañías como Konami lanzan sus novedades a 40 euros... ¿No podría alguien más apuntarse a esta moda? A lo de las reediciones HD y a lo de los "renacimientos" todo el mundo se apunta... Obviamente las compañías de videojuegos no viven su mejor momento y no quieren arriesgar ingresos tocando precios, pero ¿es que los jugadores tenemos siempre que pagar el pato?

También me disgusta un poco en bajón de lanzamientos de Vita. Estoy disfrutando tanto con la consola, que quiero ver y jugar a más cosas. Supongo que este frenazo es la lógica "etapa descanso". Pero qué queréis que os diga, querría jugar ya mismo a *Silent Hill Book of Memories*, *Mortal Kombat*, *Gravity Rush*, *Resistance Burning Skies*, *etc*. Y, sobre todo, a los títulos que aún están por desvelar y que nos van a dejar, seguro, seguro, con mucha más "vitalidad"...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

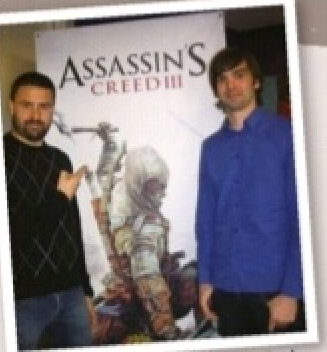
Este mes nos ha dado tiempo... a irnos de vacaciones y a visitar a unas cuantas compañías para que nos enseñaran sus juegos... Como estos:



Dani, libreta en mano, entrevista a Graeme Timmins, diseñador de niveles de Gearbox. Sí, le confirmó que *Borderlands 2* será más variado...



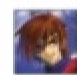
Alberto se pasó una mañana en Activision... ¡Y se trajo el virus Blacklight de *Prototype 2*! Así quedamos el equipo tras el contagio...



El guionista Matt Turner le contó a Dani algunos de los secretos de *ACIII*. Con qué le amenazaría que no nos los ha contado ni a nosotros... ¿Con cortarle la cabellera tal vez?

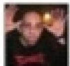
Lo que nos habéis dicho...

Recomendación



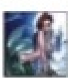
David Sosa Marrero
Viendo la segunda juventud de la que goza ahora mismo el género de la lucha, con el renacer de sagas como *Street Fighter*, *Mortal Kombat*... Animo a Sony a que rescate una de mis sagas favoritas: *Battle Arena Toshinden*.

Anticipando problemas



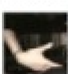
Draco Arduengo
PS Vita sólo puede tener información de trofeos de 100 juegos, ¿qué pasa si metes 101? ¿se borra el más antiguo? ¿No se pueden conseguir más?

Al césar lo que es suyo



Juan Vicente Cano
Igual que muchas veces pongo comentarios en contra de Sony, hoy voy a poner uno a su favor: el lunes me vinieron a recoger la PS3 averiada y el viernes ya la tenía aquí, así que muchas gracias.

Buena inversión



Aitor Notinkxines
Hoy he abierto la hucha por el *Street Fighter X Tekken*. Se lo merecía seguro. 53 monedas para Game. Y ahora a viciarme.

Consola compartida

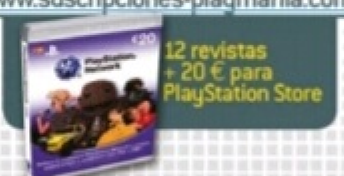


Artur Seitkaliyev
Mi novia y yo nos compramos la PS3 plateada de 320 Gb con el *Uncharted 3*. Y vaya sorpresa, resulta que está mas viciada que yo.

Reivindicando

Carlos Valle
¿Cómo puede ser que el *Resident Evil Raccoon City* no tenga para jugar cooperativo offline? No sé que les hubiera costado ponerlo.






HAN VUELTO AL PASADO... PARA SALVAR EL FUTURO
WILL SMITH
TOMMY LEE JONES
JOSH BROLIN
MIB3
MEN IN BLACK
EN 3D
25 DE MAYO
EN CINES
www.MenInBlack3.es
SONY
make.believe

gandalf005

SUMARIO #160 PlayMania

REPORTAJE



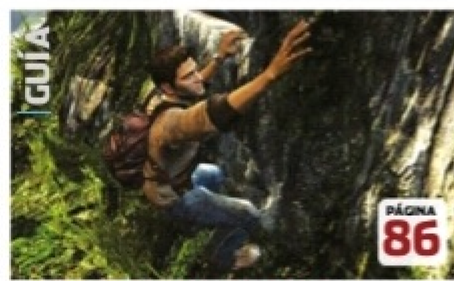
» **Póker de Ases.** Si la acción es lo tuyo y te gusta disfrutarla en todas su facetas, no te pierdas este reportaje: es la mejor mano posible para jugarte el resto este año.

COMPARATIVA

PÁGINA 60

» **¡Zombilandia!** Si te van los muertos vivientes, aquí tienes los mejores juegos de zombis... y los que vendrán.

GUÍA



» **Uncharted el Abismo de Oro.** Acabarse la aventura no es difícil, pero ¿resolver todos sus misterios?

NOVEDAD

EN PORTADA
PROTOTYPE 2

PÁGINA 34

Alex Mercer ha encontrado un rival a su altura en una aventura rebosante de acción y novedades...

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...


MÓNTATE EN UN
VERANO EXTREMO
Chupa Chups
GANA UNA DE LAS 100 PLAZAS
EN XTREME CAMPUS PARA TI Y UN AMIGO
VUELVE EL XTREME CAMPUS DE CHUPA CHUPS CON ARITZ ARANBURU Y SURAY FERNÁNDEZ. REÚNE ENVOLTORIOS Y CONSIGUE UNA PLAZA PARA TI Y 1 AMIG@ PARA APRENDER SURF Y SNOW DE LOS MEJORES.
UNGRAVITY
FREESTYLE COMPANY
MÁS PREMIOS EN
WWW.CHUPACHUPS.ES
Y MUCHO MÁS EN
ARITZ
ARANBURU
Chupa Chups
Xtreme Campus
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30/6/12. EDAD MÁXIMA: 25 AÑOS. EN CASO DE MENORES: NECESARIA AUTORIZACIÓN PAT
CAMPUS SNOW: 21/7/12 - 11/8/12. CAMPUS SURF: 21/7/12 - 28/7/12. INFORMACIÓN Y BASES EN WWW.CHUPACHUPS.ES

Play ¡Ya lo hemos jugado!



En *Sorcery* manejaremos a un joven mago que viajará por un fantástico mundo combatiendo a las huestes de la Reina de las Pesadillas con su varita mágica/Move.

¿Harry Potter? Un simple aprendiz de nada...

VIVE UNA MÁGICA AVENTURA CON *SORCERY* Y TU MANDO MOVE

Muchos jugones os quejáis de que salen pocos juegos que aprovechen verdaderamente las posibilidades del mando Move (más allá de los típicos "party games" basados en minijuegos o de los arcades de disparos). Juegos más "complejos" como *Heavy Rain Move Edition* o *No More Heroes: Heroes Paradise* no abundan precisamente en el catálogo de PS3. Hasta la llegada de *Sorcery*. En él encarnaremos a un joven mago llamado Finn, que se verá involucrado en un trascendental (y fatal) suceso: la Reina de las Pesadillas ha vuelto y se ha traído consigo a todo tipo de criaturas malignas. A nosotros nos tocará deshacer el entuerto, explorando un generoso mapeado mientras aprendemos todo tipo de hechizos y pociones, resolvemos sencillos puzzles y combatimos contra trolls, espectros y una gran variedad de monstruos. Pero nada de esto será posible sin un mando Move, nuestro imprescindible compañero en esta mágica aventura. Nos moveremos usando el Dual Shock 3 (o el Navigator) y en la otra mano empuñaremos un mando Move como si fuera una varita, apuntando y lanzando más de 8 tipos de hechizo distintos (que se pueden mejorar): rayos, muro de fuego, telequinesis para mover cosas pesadas a distancia... Además de para seleccionar y lanzar hechizos, también lo usaremos para otras funciones, como preparar pociones que nos otorgarán distintos efectos. En suma, estamos ante una aventura no tan infantil y más profunda de lo que pueda parecer en un principio. Y técnicamente también cumple con creces, usando el siempre solvente (aunque ya tenga sus años) motor gráfico Unreal Engine 3. Y Sony España ha elegido al joven mago Jorge Luengo para que sea la voz de Finn, en una apuesta en firme por parte de la compañía de no dejar en la estacada a todos aquellos que adquirieron un mando Move.





■ Usaremos el mando Move como si fuera una varita mágica para lanzar distintos hechizos.

■ Habrá más de 8 magias distintas: rayos, muros de fuego, telequinesis...

■ *Sorcery* usa Unreal Engine 3, un motor gráfico solvente. Aunque tenga ya sus años cumple con su cometido.

■ Usaremos Move también en los puzzles y para preparar pociones.





SUBEN

RESIDENT EVIL 6

Nunca hemos dicho que *RE6* no nos gustara, pero después de lo visto en el Captivate, nuestra "ansia viva" por jugarlo se ha multiplicado por 1000. ¡Y encima su lanzamiento se ha adelantado al 2 de octubre!

EL DLC GRATUITO TAMBIÉN CRECE

Algunos títulos de Vita, como *Escape Plan* o *Army Corps of Hell*, están ofreciendo contenido adicional sin coste alguno. Una iniciativa que, ojalá, imiten más compañías... ejem, Capcom.

LOS RUMORES SOBRE *GTAV*

Que si saldrá en octubre, que si sólo tendrá un "prota" llamado Albert de Silva, que si tendrá un nuevo sistema de "acoso policial"... Todo pinta fenomenal, pero ¿será verdad?





BAJAN

EL PRECIO DE VENTA DE PS VITA

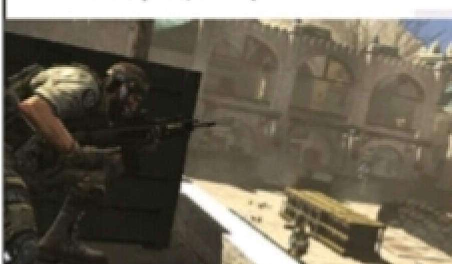
No es una bajada de precio oficial, pero muchas tiendas están bajando el precio (219 € o incluso menos para el modelo Wi-Fi) o incluyendo una memory card de 4 GB para animar a los compradores.

LOS RUMORES SOBRE PS4...

Que si llegará en 2013, que si no se podrá jugar con juegos de segunda mano, que si todo estará en la nube... Los rumores sobre PS3 se han disparado este mes, pero NINGUNO nos ha gustado ni un pelo. Esperemos que sean eso, rumores.

LOS NUEVOS CIERRES Y DESPIDOS

Sony ha cerrado otro estudio, Zipper Interactive (*SOCOM*, *MAG*, *Unit 13*...) y podría despedir a 10.000 trabajadores de la compañía (un 6% de su capital humano). Sí que está bueno el patio, sí... : - (



ÚLTIMA HORA

ANUNCIO PS VITA

PS VITA X PS3 EN *SF X TEKKEN*

Ya nos lo avisó el propio **Yoshinori Ono**, "alma mater" de ***Street Fighter X Tekken***, cuando le entrevistamos hace un par de meses en **Madrid**: "la versión de **PS Vita** tendrá una sorpresita". Seguramente, **Ono** se refería a la opción de "juego cruzado": la posibilidad de que dos rivales se enfreten, **uno jugando en PS3 y el otro desde la portátil.** Además, la versión PS Vita incorporará "de serie" los **55 luchadores.**



JUEGO PS3

DEFIANCE: ACCIÓN MASIVA Y PERSISTENTE

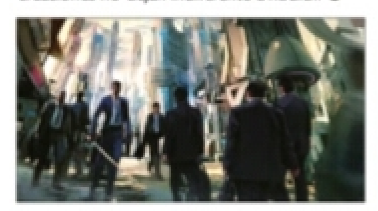
Trion Worlds llevará a **PS3** su *Defiance*. Se trata de un **MMO de acción en tercera persona** con una ambientación en plan **"ciencia-ficción"**. Así pues, combatiremos en un mundo persistente en **masivas batallas Online** que ofrecerán muchas posibilidades para **personalizar** a nuestro personaje. Además, y al contrario de lo que suelen ofrecer este tipo de juegos, tendrá una **trama elaborada**, apoyada en una **serie de televisión.**



ANUNCIO PS3

KILLER IS DEAD: LO NUEVO DE SUDA 51

Killer is Dead es el nuevo proyecto de **Goichi Suda**. Tras terminar ***Lollipop Chainsaw***, el peculiar diseñador japonés prepara para **2013** un **juego de acción** que beberá de dos de sus creaciones más conocidas: ***killer7*** y ***No More Heroes***. El protagonista es un "tipo condenado" que debe acabar con su asesino. La verdad es que nos deja cierta sensación de "déjà vu". Pero confiemos en **Suda 51**, ya que sus creaciones no dejan indiferente a nadie...



Play ¡Nuevos datos!

DUST 514 | PS3 | SONY | SHOOTER ONLINE | OTOÑO

Batallas masivas y gratuitas en el espacio

EVE Online es un MMO (juego multijugador online masivo) de ambientación espacial que lleva 9 años triunfando en PC. Y muy pronto va a crecer todavía más gracias a *Dust 514*, un shooter subjetivo Online que saldrá en PS3 y que tendrá conexión con *EVE Online*. Por decirlo de otro modo, las batallas que los usuarios de PC verán desde los cielos, nosotros las viviremos "a pie de campo", manejando a un soldado que podremos personalizar a nuestro antojo. Un cañonazo lanzado por un usuario de PC puede afectar directamente al desarrollo de una batalla en PS3. Y a la inversa. El resultado de una batalla en PS3 puede influir de forma estratégica en el universo de *EVE Online*. Hasta 48 jugadores podrán tomar parte en estas batallas, que pueden desarrollarse en cualquiera de los 7.000 planetas de *EVE Online*. Y lo mejor de todo es que *Dust 514* será una descarga gratuita del Store, aunque habrá que pagar por ciertos complementos. La idea promete...

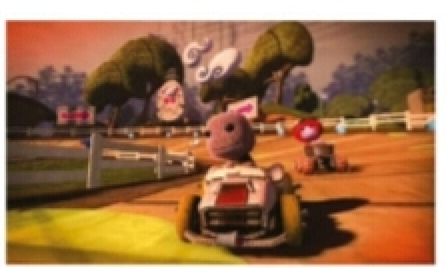
Dust 514 será un shooter gratuito que podremos bajar del Store.

Play ¡Primeras imágenes!

LITTLEBIGPLANET KARTING | PS3 | SONY | VELOCIDAD | 2012

Los sackboys regresan... ¡Al volante de veloces karts!

Los siempre entrañables "sackboys" regresan a PS3 en *LittleBigPlanet Karting*, que llevará el famoso espíritu de la serie ("crea, juega, comparte") a un juego de carreras. Ahora muchos os acordaréis de *Modnation Racers*, una propuesta a todas luces parecida. Pero tranquilos, que *LittleBigPlanet Karting* irá mucho más allá y además de crear y compartir sackboys, karts y escenarios, ofrecerá opciones inéditas en *MR* como poder editar las reglas de las carreras, misiones con "historia" y objetivos en carrera, minijuegos y muchas sorpresas más. En esta ocasión Media Molecule le cede la batuta a United Front Games. Y lo esperamos para este mismo año.



Los "sackboys" regresan pilotando karts en un juego de carreras que será más completo que *Modnation Racers*.

EPIC MICKEY 2 | PS3 | DISNEY | PLATAFORMAS | SEPTIEMBRE

Play ¡Primeras imágenes!

Mickey no se olvida de PS3 esta vez



A finales de 2010, Warren Spector (autor de juegazos como el primer *Deus Ex*) firmó en exclusiva para Wii *Epic Mickey*, una aventura que le sacó todo el partido al Wiimote y que gozó de bastante éxito. Por ello su secuela también llegará a PS3. En *Epic Mickey 2: El Retorno de Dos Héroes* controlaremos de nuevo a Mickey, que junto al conejo Oswald, volverán al Páramo, un mundo paralelo lleno de personajes de Disney. Esta vez podremos jugarlo en plan cooperativo, y podremos usar el mando Move como brocha mágica para pintar los escenarios (si somos Mickey) o para dirigir la electricidad (si manejamos a Oswald). Pura fantasía hecha videojuego.

DARKSIDERS 2 | PS3 | THQ | AVENTURA DE ACCIÓN | VERANO

Play ¡Nuevos datos!

Muy pronto, Muerte cabalgará entre nosotros

Tras manejar a Guerra, Muerte será el segundo Jinete del Apocalipsis que manejaremos. Será en *Darksiders 2*, una aventura cuyo argumento trascurre de forma paralela al primero y con un desarrollo muy similar. Con la humanidad reducida a cenizas, Muerte deberá expiar sus culpas cabalgando sobre su caballo Desesperación y manejando un variado arsenal, desde su guadaña hasta otras opciones menos evidentes como garras, martillos o armas a distancia (podremos hacer combos combinando distintas armas). El mapeado será mucho más grande que en el primer *Darksiders*, con ciudades que servirán de nexo entre las distintas mazmorras, que seguirán rezumando ese "estilo *Zelda*" que tanto nos gustó del primero. Y cómo no, podremos mejorar a Muerte. Joe "Mad" Madureira ha vuelto a encargarse del diseño de personajes y enemigos, aunque el apartado gráfico será muy superior.

Darksiders 2 será una aventura de acción en la que manejaremos a otro jinete del Apocalipsis: Muerte.

El mapeado será muchísimo más grande que el del primero. Podremos cabalgar a lomos de Desesperación.

Además de su guadaña, Muerte podrá manejar (y combinar) un variado arsenal.

EN POCAS PALABRAS

JUEGO PS VITA

MGS HD LLEGA A PS VITA

En verano podremos disfrutar también de ***Metal Gear Solid HD Collection*** en **PS Vita**, aunque con una versión "recortada" con respecto a la de **PS3 (sólo incluye *MGS2* y *MGS3*)**. **En Japón, Konami** pondrá al alcance de los fans extras, como un **sticker** temático para el frontal de la consola o una **gamuza** con la imagen de Snake y Raiden. Eso sí, estos extras **no están confirmados** en Europa...



ANUNCIO PS3

SBK CALIENTA MOTORES

En **mayo** llegará la nueva entrega de ***SBK***. Con el subtítulo ***Generations***, la ya longeva serie de simuladores que retratan fielmente el **Campeonato del Mundo de Superbikes** promete ser aún **más realista** merced a un refinado sistema de control. Y cómo no, incluye **todos los pilotos, equipos y circuitos** de la presente temporada. ¿Listos para pilotar la Ducati de Carlos Checa?

JUEGO PS3/ VITA

FUTBOLÍN EN TUS CONSOLAS

¿Quién no se ha echado alguna vez un futbolín? Pues ahora podrás revivirlo en PS3 y PS Vita con ***Foosball 2012***. Se trata de un **"simulador de fútbolín" (compatible con Move)** que permite partidos para hasta **4 jugadores** en la misma consola y partidas online. Además, gente que esté jugando en **PS3** podrá jugar el mismo partido contra gente que esté jugándolo en **Vita**. Y si lo compras **en PSN, podrás jugarlo en Vita gratis**. Llegará en **junio**.



JUEGO PS VITA

DISGAEA 3 SE HACE PORTÁTIL

El **27 de abril** estará en nuestras tiendas ***Disgaea 3: Absence of Detention***, una versión mejorada y ampliada para **PS Vita** de ***Disgaea 3: Absence of Justice***, un juego de rol táctico de **Nippon Ichi** que salió en octubre de 2009. Contará con nuevos capítulos de la historia, más personajes y magias... En total, **más de 100 horas de juego**. Casi ná...

ANUNCIO PS3

POLE POSITION PARA *F1 2012*

La temporada de **Fórmula 1** acaba de arrancar y **Codemasters** aprovecha para anunciar que en septiembre llegará ***F1 2012***. Será un **simulador** más emocionante y **completo** que nunca, y como novedad incluirá la prueba de nuevos pilotos, en la que deberemos superar una **serie de retos** a modo de tutorial para demostrarle a la escudería que somos dignos de pilotar sus monoplazas. Promete.

JUEGO PS3

LEGO BATMAN Y... COMPAÑÍA

LEGO Batman 2: DC Super Heroes nos pondrá en la piel (mejor dicho, en las piezas) de unos **50 héroes y villanos** de DC (como el **Joker, Flash, Superman...**). El desarrollo vuelve a ser "marca de la casa": con niveles lineales que podremos disfrutar **solos o con un amigo**. Pero ahora también podremos **explorar libremente Gotham City**, en busca de ítems ocultos o cumpliendo sencillas **misiones**.



ANUNCIO PS3

THQ ANUNCIA OTRO *WWE 12*

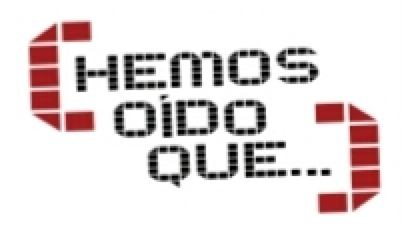
O, más exactamente, anuncia su versión definitiva. ***WWE 12 Wrestlemania Edition*** ofrecerá todo el contenido de *WWE 12* y algunos añadidos, como **15 luchadores extra** que hasta ahora sólo podían conseguirse vía **DLC**. **Saldrá en mayo**.

ANUNCIO PS3

COLECCIONA ASESINOS

Assassin's Creed III tendrá **tres ediciones especiales**. La más molona (y cara: unos **100 euros**) será la **Freedom Edition**, que incluirá una figura de 24cm, una caja metálica diseñada por **Alex Ross**, el **cuaderno de George Washington** (que revela secretos sobre la trama), **dos misiones extra** y material descargable. La **Join or Die Edition (80 euros)**, que incluye una de las misiones extra, el cuaderno, los DLC y un **medallón**. Y la **edición especial "normal"**, con una misión extra por **69,95**. ¡Reserva la tuya!



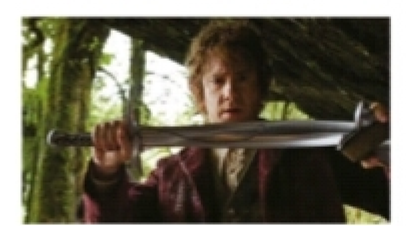


... el nuevo *Call of Duty* se presentará el 28 de abril.

Activision va a presentar durante la última semana de abril el nuevo *Call of Duty*. ¿Listos para *Black Ops 2*? Estad atentos.

... el juego de "El Hobbit" lo desarrollará Monolith.

Monolith, el estudio creador de sagas como *F.E.A.R.* y *Condemned*, es el equipo mejor colocado para desarrollar el juego de "El Hobbit", basado en la peli que estará en los cines el 14 de diciembre.



... un nuevo *Castlevania* podría estar en camino.

Dave Cox, productor de *Castlevania: Lord of Shadows*, volvió a avivar el rumor de una secuela de *LoS* indicando en Twitter que estaba en... la tierra de Drácula.

... *GTA V* podría salir en octubre de este año.

O eso publicó un trabajador de Rockstar, aunque nos parece muy pronto. Si nos cuadran más otros rumores, como que el mapa es 5 veces más grande que el de *GTA IV*, que pilotaremos aviones y que contaría con un único "prota" llamado Albert de Silva...

... veremos *Just Cause 3* en la nueva generación.

Avalanche ve su próximo *Just Cause* en PS4. Y otros estudios que ya están pensando en la "next gen" son DICE y Remedy...

LOST PLANET 3 | PS3 | ACCIÓN | PRINCIPIOS DE 2013

Play ¡Primeras imágenes!

¿Preparados para volver al planeta más inhóspito?

Además de revelar nuevos detalles sobre algunos de sus próximos bombazos ya conocidos (*RE6*, *DmC*...) Capcom aprovechó para presentar en Roma *Lost Planet 3*. Se trata de un regreso en toda regla a los inicios de la serie, ya que argumentalmente se situará antes de *Lost Planet*, narrando cómo fueron los primeros pasos en la colonización del planeta E.D.N. III. y volviendo a los escenarios helados del juego original. De hecho, sus creadores comentaron que su idea es retomar "todas las buenas ideas del primero".

El protagonista será Jim Peyton, uno de los primeros colonos llegados a este planeta. Parece que la historia tendrá más peso que en los anteriores, con abundantes secuencias de vídeo explicativas. Y nuestra labor consistirá en explorar este mundo salvaje lleno de peligros y criaturas hostiles (habrá Akrid de todos los tamaños y formas). Para ello, contaremos con un variado arsenal, además de poder pelear cuerpo a cuerpo y opciones como hacer rappel. Y cómo no, tampoco faltarán los mechas, que tendrán más usos que en los anteriores (y los manejaremos en primera persona). Kenji Oguro, el creador de la serie, supervisa un juego desarrollado por Spark Unlimited (autores de los mediocres *Legendary* y *Turning Point*). Saldrá a principios de 2013.



Lost Planet 3 será un juego de acción en el que colonizaremos el planeta helado E.D.N. III. Se desarrolla antes del primer *Lost Planet*.





Jim Peyton será el protagonista de un desarrollo repleto de acción, mechas y Akrid de todos los tamaños

EL QUIOSCO

MICROMANÍA

» 3,99€ » A LA VENTA EL 27 DE ABRIL

¡YA ESTAMOS JUGANDO CON MISTS OF PANDARIA!

Nos hemos ido a **Blizzard** para hablar con los responsables de la nueva expansión de ***World of Warcraft***. Además, un reportaje con los mejores ***juegos de guerra***, avance de ***Diablo III***, análisis de ***New York Crimes*** y, de regalo, el juego original ***Splinter Cell Chaos Theory***. No te lo pierdas.



REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50€ » YA A LA VENTA

***MARIO TENNIS* SUBE A LA RED EN 3DS**

Repor con todo sobre **el juego de tenis** más divertido del mundo, por primera vez online. Además, análisis de la acción y el rol niponés de ***Pandora's Tower*** en Wii, y suplemento especial con todo sobre ***Kid Icarus Uprising***.



HOBBY CONSOLAS

» 2,99€ » 23 DE ABRIL

¡LOS ALIENS VUELVEN AL ATAQUE!

Han visto en exclusiva *Aliens: Colonial Marines*, y os cuentan cómo será la vuelta de este icono de la ciencia-ficción. Además, análisis de ***Prototype 2***, **avance de *Max Payne 3*, reportajes de *Dust 514* y *Kara***... ¡Genial!

Agenda PlayStation

DEL 15 DE ABRIL AL 15 DE MAYO

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días. Ahora no hay mucho, pero pronto habrá para elegir.

15 DE ABRIL DOMINGO
- Híncame el diente. Blu-ray
- Top Gun: Hard Lock. PS3
- Unrestricted Supremacy MMA. PS Vita

24 DE ABRIL MARTES
- Prototype 2. PS3 RECOMENDADO

25 DE ABRIL MIÉRCOLES
- Doctor Who: The Eternity Clock. PS3/PSN
- Pure Chess. PS3/PSN

4 DE MAYO VIERNES
- Sniper Elite V2. PS3 RECOMENDADO
- Mortal Kombat. PS Vita RECOMENDADO

11 DE MAYO VIERNES
- Dragon's Dogma. PS3 RECOMENDADO

15 DE MAYO MARTES
- Retro City Rampage. PS3/PSN
- Silent Hill Book of Memories. PS Vita RECOMENDADO



Prototype 2

Un sandbox mutante en el que la ciudad de Nueva York es el escenario de la lucha entre el nuevo protagonista y Alex Mercer... ¿Quién será el héroe?

www.prototypegame.com/

Análisis en página 34



Silent Hill Book of Memories

La primera incursión de la saga Silent Hill en PS Vita va a ser un juego de acción. Aunque no descartamos los sustos...

es.games.konami-europe.com/

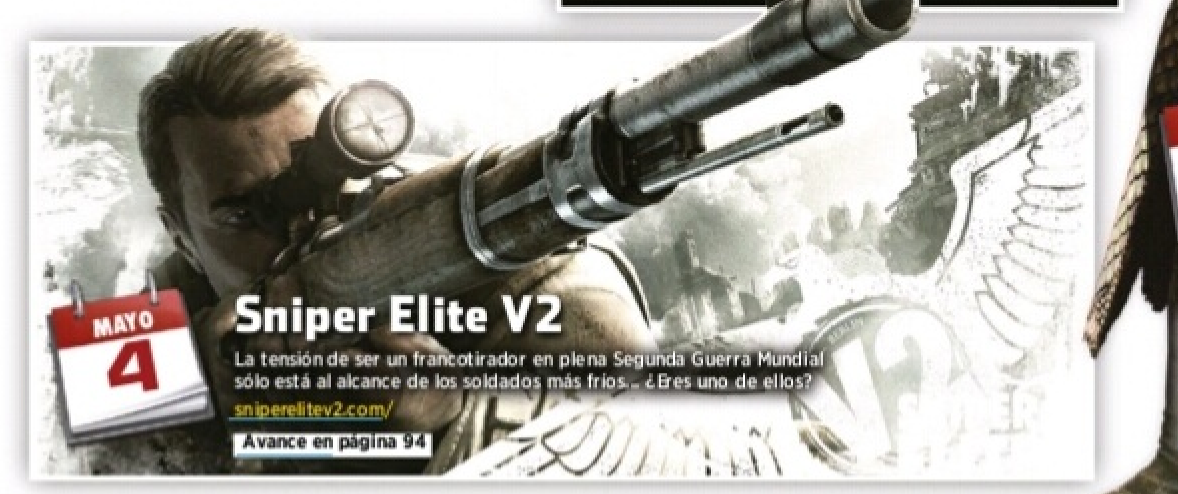
MAYO 11

Dragon's Dogma

A caballo entre un enorme juego de rol y un trepidante juego de acción, *Dragon's Dogma* se destapa como la alternativa nipona al genial *Skyrim* de Bethesda.

http://www.dragonsdogma.com/

Reportaje en página 28



Sniper Elite V2

La tensión de ser un francotirador en plena Segunda Guerra Mundial sólo está al alcance de los soldados más fríos... ¿Eres uno de ellos?

sniperelitev2.com/

Avance en página 94

Este mes en...

Si quieres estar informado de todo lo que se cuece en el mundo de los videojuegos entra en www.hobbynews.es.

HOBBYNEWS.es

NO TE PIERDAS...

¡LO MÁS DESTACADO DE LA WEB!



EVENTO ESPECIAL

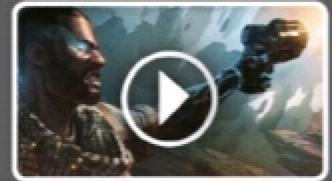
Todo sobre el Eve FanFest 2012

El "Eve FanFest" reúne a los miles de jugadores del MMO *Eve Online* de PC y nuestros compañeros de Hobby News estuvieron allí para mostrarnos el ambientazo y además para contarnos de primera mano todo lo relativo a *Dust 514*, un MMO gratuito para PS3 y compatible con *Eve Online*.

LOS MEJORES VÍDEOS



Darksiders 2


Starhawk



GDC 2012



VÍDEO

Lo último de Dragon's Dogma

Entrevista, vídeo de juego y mucha chicha para que sepáis más cosas de uno de los juegos más prometedores de esta primavera. Ojito con él



ESCAPARATE

Las mejores compras

Todas las semanas, un "vídeo-repaso" a las compras más interesantes del momento... Y no sólo juegos, en el Escaparate veréis de todo y todo muy apetecible: libros, pelis, periféricos...

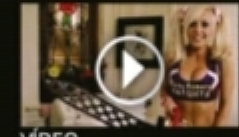


AVANCE

Max Payne 3: puro espectáculo

No os perdáis los fantásticos vídeos de la última genialidad de Rockstar, un juego de acción que marcará un antes y un después en el género.

PLAYMANÍA RECOMIENDA


VÍDEO
Échate unas risas con Lollipop Chainsaw



VÍDEO
Siempre temas de máxima actualidad



ESPECIAL
Todo lo que se ha visto y jugado en la feria


VÍDEOS
Los mejores momentos de Max Payne 3


NOTICIA
PlayStation 4 podría llamarse Orbis



ESPECIAL: PS VITA

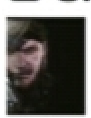


Descubre todos los juegos, aplicaciones y secretos de Vita

Un especial en el que encontrarás toda la información que necesites para sacarle todo el partido a la fabulosa portátil de Sony, desde análisis de todos sus juegos a reportajes sobre sus prestaciones.

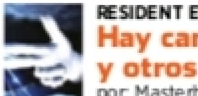
OPINIÓN DE LOS LECTORES





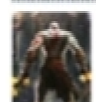
SILENT HILL DOWNPOUR
Con la que está cayendo y yo sin paraguas...
por: israflamenco



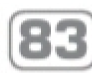


RESIDENT EVIL RACCOON CITY
Hay cambios buenos... y otros no tanto.
por: Masterhand

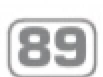


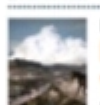


ASURA'S WRATH
Un Kratos hecho con pintura
por: DjAsier



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
El misterio que sólo Drake puede resolver
por: raycrack 2





MASS EFFECT 3
Mass Effect 3, Shepard, y su largo viaje...
por: 69rockstargames..



Los mejores MMO en Hobbynews

Si quieres disfrutar de la mejor selección de juegos web multijugador online gratuitos, entra en www.hobbynews.es/los-mejores-juegos-mmo Encontrarás juegos de estrategia, de rol, medievales...

Rol • Evolución del personaje • Combate

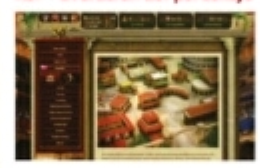


Tanoth

VIVE UNA **AVENTURA** ÚNICA EN UN MUNDO ASOLADO

El país de Aris ha caído en la oscuridad y sólo un grupo de valientes se oponen al malvado rey Halgan. Elige tu héroe y equípalo, mientras subes nivel combatiendo, comprando mejoras y magia, ganando duelos...

Rol • Evolución del personaje • Combate

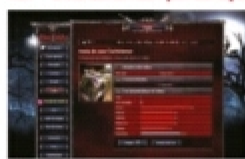


Gladiatus

LOS QUE VAN A **MORIR** TE SALUDAN

El peligro te espera en Roma. Crea a tu gladiador y hazlo mejorar y evolucionar enfrentándote a todo tipo de enemigos.

Rol • Evolución del personaje • Combate • Gestión de recursos

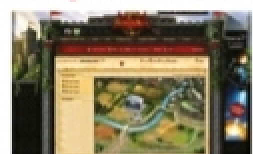


BiteFight

HOMBRE LOBO O **VAMPIRO**

Elige entre ser vampiro u hombre lobo, mejora y personaliza a tu personaje, busca mejores armas, crea tu propia fortaleza...

Estrategia Medieval • Gestión de recursos • Combate • Alianzas

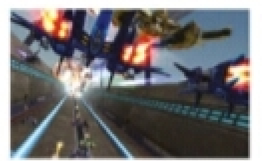


Kings Age

ELIGE CÓMO QUIERES **GOBERNAR**

Conviértete en el rey de tu propia colonia y decide cómo gobernarla. Usa la fuerza de las armas o la negociación. Tú eliges.

Simulador de vuelo 3D • Evolución



Arrivals

PILOTA PARA DOMINAR LA GALAXIA

Un simulador de vuelo en el que puedes pilotar diferentes naves con un fácil manejo para llegar a dominar el universo.

¡ESTOS SON LOS JUEGOS QUE LOS LECTORES DE **PLAYMANÍA**

LOS MEJORES JU

Los lectores de Playmanía habéis elegidos con vuestros votos a los mejores juegos del pasado 2011 y estos han sido los resultados. El mes que viene publicaremos los resultados sumando los votos de todas las revistas de la casa.

Juego del Año

1. Uncharted 3 (31%)

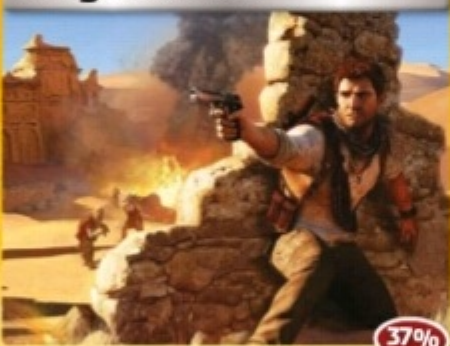
2. The Elder Scrolls V: Skyrim (24%)

3. Call of Duty Modern Warfare 3 (11%)

La trepidante aventura de Nathan Drake se ha aupado en los hombros de los uno de los grandes de 2011, *Skyrim*, para llevarse el título. No es tan largo y complejo como el juego de rol de Bethesda, pero a intensidad y emoción no le gana nadie. Y el tercero en discordia, una saga clásica que todos los años aparece en esta lista, el incombustible *Call of Duty*.



Juego de PS3



37%

1. Uncharted 3

2. The Elder Scrolls V: Skyrim (19%)

3. Call of Duty Modern Warfare 3 (11%)

Aunque con diferente porcentaje de votos, los mismos tres protagonistas han pugnado por el título de juego del año en PS3. Sin duda, tres juegazos que cualquier amante de los videojuegos disfrutará desde el primer minuto. Es de destacar que el ganador sea un juego exclusivo de PS3.

Juego de PSP



30%

1. PES 2012

2. Invizimals Las Tribus Perdidas (23%)

3. FIFA 12 (18%)

En PSP la cosa ha estado un poco reñida entre el primer y segundo clasificado. El realista fútbol de *PES 2012* se ha llevado el gato al agua, dejando en un meritorio segundo puesto al divertido juego de realidad aumentada de Sony que, como sabéis, es un desarrollo español. *FIFA* se ha descolgado...

Compañía



33%

1. Sony

2. Electronic Arts (16%)

3. Bethesda (11%)

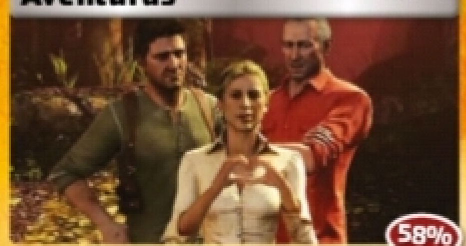
No nos sorprende este resultado, habida cuenta del soberbio año de Sony, con el lanzamiento de juegos de gran calibre y la presentación de PS Vita, que nos tuvo a todos en ascuas hasta final de año. Electronic Arts ocupa una merecida segunda posición y Bethesda, en uno de sus años más prolíficos, la tercera plaza.

HABÉIS ELEGIDO COMO LOS MEJORES DEL AÑO!

EGOS DE 2011



Aventuras



1. Uncharted 3

2. Assassin's Creed: Revelations (15%)

3. L.A. Noire (10%)

Pues como era de esperar, después de llevarse todos los premios "gordos" *Uncharted 3* también se atreve a superar a *Assassin's Creed* y *L.A. Noire*...

Shooters



1. Call of Duty Modern Warfare 3

2. Battlefield 3 (16%)

3. Deus Ex Human Revolution (9%)

Una batalla muy reñida que al final ha tenido un claro vencedor. Aunque la guerra ha dejado hueco a uno de los shooters más originales del año.

Juegos de Rol



1. The Elder Scrolls V: Skyrim

2. Mass Effect 2 (10%)

3. Dark Souls (7%)

El arrollador triunfo de *Skyrim* no deja lugar a dudas sobre cuál ha sido el RPG del año... Es de esos juegos que como te enganchen no lo puedes dejar.

Acción



1. Ace Combat Assault Horizon

2. Dead Rising 2: Off the Record (24%)

3. ESDLA: La Guerra del Norte (15%)

Zombis y aviones, aviones y zombis. La cosa ha estado más reñida de lo esperado. Dos estilos muy diferentes, pero igual de divertidos para disfrutar de la acción. Y si no, siempre queda *ESDLA*...

Deportivos



1. FIFA 12

2. PES 2012 (18%)

3. NBA 2K12 (10%)

Un año más el éxito de *FIFA* ha sido arrollador. Es difícil competir con tantas licencias y tanto realismo... Aunque hablando de realismo, *NBA 2K12* no se queda precisamente atrás.

Velocidad



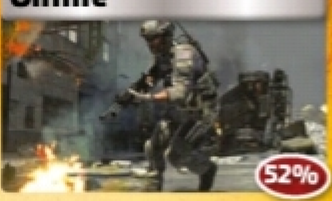
1. Need for Speed the Run

2. F-1 2011 (21%)

3. MotorStorm Apocalypse (21%)

La furiosa carrera a vida o muerte del último *Need for Speed* ha dejado atrás incluso a motores tan potentes como los de un Fórmula 1 y tan arrolladores como los todoterreno de *MotorStorm*.

Online



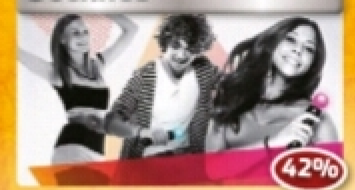
1. Call of Duty Modern Warfare 3

2. Battlefield 3 (20%)

3. Uncharted 3 (13%)

El popular online de todos los juegos de la saga *Call of Duty* ha vuelto a colocar al juego de Activision en lo más alto. Está claro que a vosotros os gusta hacer la guerra a distancia...

Sociales



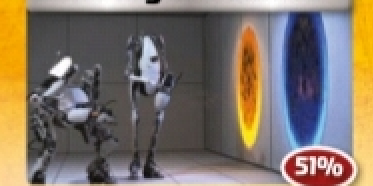
1. DanceStar Party

2. SingStar Grandes Éxitos (30%)

3. Start the Party Salva el Mundo (18%)

SingStar y Move han sido los grandes protagonistas del mundo PlayStation en esta categoría. Para que luego digan que a los jugones no nos van los juegos casual. Hay tiempo para todo.

Estrategia-Puzzles



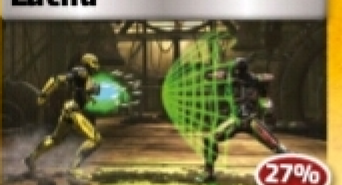
1. Portal 2

2. Los Sims 3: Vaya Fauna (23%)

3. Invizimals Las Tribus Perdidas (13%)

El original *Portal 2* ha barrido en esta categoría y es que a nuestro gusto ha sido uno de los grandes juegos del año. Su estilo de juego, tan divertido como único también os ha cautivado.

Lucha



1. Mortal Kombat

2. Super Street Fighter IV Arcade Ed. (27%)

3. Ultimate Marvel vs Capcom 3 (19%)

Ha habido tortas, y nunca mejor dicho, pero al final se ha impuesto el renacimiento de un clásico como *Mortal Kombat* que nos ha sorprendido por su solidez y múltiples opciones de juego.

Plataformas



1. LittleBigPlanet 2

2. Sonic Generations (26%)

3. Alice: Madness Returns (13%)

No había mucha competencia en el género, pero *LittleBigPlanet* se merece el premio, aunque sólo sea por las impresionantes opciones de creación y descarga que ofrece. Un juegazo.

SI TE GUSTA LA ACCIÓN, **NO TE LA JUEGUES** CON UNAS

Póker de la



En los próximos meses, cuatro nuevos títulos van a redefinir las líneas maestras de la acción para hacernos disfrutar a tope con nuestra PS3. Con todos ustedes, un nuevo póker de ases de la acción...


CARTAS CUALQUIERA...
de Ases
Acción
A
A
A
DmC Devil May Cry
BORDERLANDS 2
ASSASSIN'S CREED III



Max Payne 3 será un intenso juego de acción en tercera persona, que nos llevará por Brasil y New York para vivir unos vibrantes y únicos tiroteos.





PS3 | ROCKSTAR | ACCIÓN | 18 DE MAYO

MAX PA

Tras perder a su familia y después a su nueva amante en las dos primeras aventuras, el torturado detective Max Payne se prepara para protagonizar un nuevo juego, con el que revolucionará la acción en muchos ámbitos...

Los dos primeros *Max Payne* definieron las líneas maestras de cómo debería ser un juego acción en tercera persona espectacular y único: introdujeron mecánicas nuevas como el tiempo bala, la inclusión de monólogos internos para saber qué pasaba por la cabeza del protagonista o un abanico de situaciones y localizaciones tremendamente variado, amén de una estética única y viñetas de cómic tipo "Noire" para narrar la historia. Muchos de estos elementos van a volver en la tercera entrega, la primera desarrollada por Rockstar (los primeros son obra de Remedy Entertainment), quien va a dar su ya habitual toque maestro a la saga...

Así, en *MP3* nos reencontraremos con un Max más acabado que nunca, adicto al alcohol y los analgésicos y que no ha superado sus pérdidas personales, a lo que hay que sumar un nuevo problema con una familia mafiosa de New York. Y cuando parece que ya ha tocado fondo, reaparece en su vida Raúl Passos, su antiguo compañero, quien le ofrece trabajar en la seguridad privada en Brasil.

Proteger a los Branco, una acomodada familia brasileña, será su primer trabajo... Que, cómo no, pronto se tuerce. Fabiana, la esposa de Rodrigo Branco, es secuestrada y, como pronto descubriremos, tras este acto hay mucho más de lo que parece. Así, en un acto de catarsis, Max se rapará el pelo al cero, intentará poner su vida en orden, y por supuesto, rescatar a Fabiana. Todo ello en una cuidadísima



Si Max cae abatido y tenemos analgésicos, tendremos unos segundos para abatir a quien nos hirió y así seguir jugando.

***MP3* promete llevar la acción a un nuevo nivel con un acabado técnico impresionante, una narrativa única y un multijugador muy original.**



No faltarán los momentos "Max", en los que la acción será más explosiva e hiperbólica... Y, además, a cámara lenta.

Las peligrosas favelas, estadios de fútbol, apartamentos en New York... La acción tendrá lugar en las más variadas localizaciones. Y no habrá descanso...

producción al estilo Rockstar, que estará respaldada por un gran realismo y sensación de autenticidad, con una obsesión por el detalle que no hemos podido ver en sus juegos de mundo abierto: cada sala o pasillo estará repleto de elementos únicos, por no hablar del detalle de los personajes, la minuciosa recreación de las armas o las balas (cada una será renderizada en tiempo real).

MP3 **nace con un propósito claro:** convertirse en el juego de acción en tercera persona más intenso y cinematográfico jamás creado. Intenso porque la acción no nos dará respiro y nos invitará a movernos constantemente (las coberturas no durarán eternamente), usar el tiempo bala con cabeza y estar atentos a nuestros inteligentísimos enemigos y la vitalidad (sólo recuperaremos la vida perdida con los escasos analgésicos). Y cinematográfico porque una vez realizada la carga inicial no habrá cortinillas ni cargas adicionales, será una experiencia sin cortes, en la que se mezclarán de forma continua los momentos de acción, con las famosas "Kill Cam" (cámaras para mostrar la muerte del último enemigo) o las secuencias de vídeo, sin transiciones y con cuidadas animaciones intermedias (será muy fluido). Añade un prometedor multijugador (que será la base de lo que veremos en *GTA V*) y que apostará por los clanes persistentes en el club social de Rockstar, un apartado técnico sencillamente sublime y una banda sonora espectacular y el resultado es un juego de acción como no hay otro igual. Puede que lleve un 3 detrás, pero lo que ofrece promete estar a años luz de lo visto en anteriores *MP*...

En el multijugador sí habrá tiempo bala... pero sólo "afectará" a aquellos jugadores que estén en nuestro campo de visión. Promete ser original.



DmC será otro torrente de acción protagonizado por un "nuevo" Dante más joven y... moreno. Pero el desarrollo estará en la línea de los anteriores.





PS3 CAPCOM ACCIÓN 2012

Además de *Devil May Cry HD Collection*, este año el cazademonios más famoso de los videojuegos regresará a PS3 con un nuevo enfoque y muchas ganas de demostrar que sigue mandando en "su" género.

Capcom sigue apostando por "externalizar" algunas de sus franquicias más importantes, encargando el trabajo a estudios occidentales, y dedicándose ellos simplemente a supervisar el desarrollo y el producto final. Ejemplos recientes de esta tendencia hay bastantes (*Resident Evil: Operation Raccoon City* lo hizo Slant Six Games; los dos últimos *Dead Rising* corrieron a cargo de Blue Castle Games, ahora llamados Capcom Vancouver)...

Y para el "reboot" de *Devil May Cry*, la compañía de Osaka apostó por el estudio inglés Ninja Theory. Los creadores de *Heavenly Sword* parecían una buena elección, ya que habían demostrado su buen hacer en este tipo de juegos con la aventura de Nariko. Sin embargo, cuando en septiembre de 2010 Capcom presentó el nuevo *DmC* durante el Tokyo Game Show, la reacción por parte de los fans no fue muy positiva... Se criticó sobre todo el nuevo diseño de Dante, moreno y con un "look" entre gótico y "emo", aunque sin renunciar al humor ni a la chulería al que nos tenía acostumbrados nuestro cazademonios favorito...
Pero con el paso de los meses y a golpe de tráiler, Capcom nos ha ido convenciendo de que este *Devil May Cry* "paralelo" puede ser un juego de acción a la altura de los originales y de sus rivales en PS3 (como *Bayonetta*).
Poco se sabe de la trama argumental que servirá de marco a este *DmC*.



Dante contará con nuevas armas (como un hacha y una guadaña). Usaremos L2 y R2 para

DmC
Devil May

Así es el "nuevo" Dante tal y como lo ven en Ninja Theory, el estudio inglés que trabaja en *DmC*. Son los autores de *Heavenly Sword* y *Enslaved: Odyssey to the West*.



Podremos alternar con total fluidez los espadazos de Rebellion y los tiros de nuestras pistolas Ivory & Ebony.

Gráficamente tiene buena pinta aunque el diseño de Dante no ha gustado a los fans...

Ambientado en Limbo City, una especie de mundo paralelo donde un Dante más joven y "oscuro" luchará contra los demonios que le atormentan desde su infancia. Sus armas son ya conocidas. Por un lado, la mítica espada Rebellion, un regalo de su padre Sparda para protegerse de los demonios. Por otro, la dupla de pistolas Ivory & Ebony, de origen desconocido pero igualmente letales, aunque a distancia. Como en los otros *DMC*, podremos alternar en todo momento y con total fluidez espadazos cuerpo a cuerpo y disparos, lo que hace que los combates sean vibrantes y llenos de posibilidades. Y también estrenaremos nuevas armas, como una guadaña o un enorme hacha que usaremos en los combos pulsando L2 o R2. Además, podremos atraer a los enemigos y engancharnos a ciertos puntos del escenario (algo similar al Devil Arm de *DMC4*), lo que dotará a los combates de nuevas opciones. Y seremos capaces de planear tras un salto, un recurso fundamental para atravesar ciertos escenarios. Y es que en uno de los niveles mostrados por Capcom podemos ver a Dante atravesando a toda pastilla una ciudad "poseída" por demonios, que va mutando a nuestro paso, estrechándose, generando precipicios y todo tipo de obstáculos...

En cuanto a los enemigos, su diseño está en la línea de la saga: demonios de todos los tamaños, aunque predominan los de tipo antropomórfico que remiten a las anteriores entregas...

Muchas incógnitas rodean aún a este *DmC*, empezando por su fecha de salida. Su distribuidora en España, Koch Media, lo fecha para este 2012 aunque sin fijar un mes en concreto. Nosotros, como fans de la saga, tenemos ganas de catarlo.

Además de pegar tiros y espadazos, podremos atraer enemigos, planear...



El nuevo *Borderlands* será otro shooter subjetivo con toques roleros en el que volveremos a visitar el planeta Pandora, pero 5 años después.

PS3 | 2K GAMES | SHOOTER/ROL | 21 DE SEPTIEMBRE

En las nuevas oficinas de 2K Games en París hay un portal dimensional que conduce al planeta Pandora... Nosotros nos hemos atrevido a traspasarlo y ya hemos jugado nuestras primeras horas a *Borderlands 2*.

Hay juegos que llegan sin hacer mucho ruido, pero que poco a poco van calando entre los jugadores y... a la larga, terminan triunfando aunque no tengan tanto nombre como las franquicias ya consagradas. *Borderlands* en un buen ejemplo de ello. Aunque no fue un superventas cuando llegó a las tiendas en octubre de 2009, sus incuestionables virtudes (campaña en cooperativo para 4 jugadores, amplio escenario para explorar con libertad...) acabaron conquistando a muchos jugadores.

Y ahora, casi tres años después de que lanzaran el primero, 2K Games nos invitó a sus nuevas (y céntricas) oficinas de París para que probáramos en primicia *Borderlands 2* de la mano de sus creadores (los chicos de Gearbox). Y nuestras primeras impresiones no podían ser más positivas...

En *Borderlands 2* volveremos a visitar Pandora, el inhóspito planeta del original, pero cinco años después. Nuestro enemigo en esta ocasión es el dictador Handsome Jack, líder de la corporación Hyperion. Y los protagonistas... No, no son los del *Borderlands* original. Brick, Lilith, Roland y Mordecai volverán, pero no de forma controlable. Interactuaremos con ellos en varios puntos de la trama, que tendrá mucho más peso y estará mejor hilvanada que en el primero. En su lugar, saludad a los 4 nuevos héroes de esta secuela: Axton, Maya, Salvador y Zer0. En realidad, son 4 personajes muy parecidos a

Volverá a presentar un desarrollo abierto pero con escenarios más variados: junglas, zonas heladas...

***Borderlands 2* toma nota de los aspectos mejorables del primero y los corrige, a la vez que mantiene todos sus aciertos. El resultado es un shooter muy prometedor.**



Hay 4 personajes, cada uno con sus habilidades. Y se ha anunciado una quinta clase, llamada Mechromancer, vía DLC (gratuito para todos los que reserven el juego).

Podremos manejar vehículos. Si jugamos en cooperativo, uno pilota y los otros disparan.

los del anterior, ya que se ha respetado el sistema de clases (comando, sirena, "gunzerker" y asesino, respectivamente). Cada uno tendrá sus propias habilidades, que podremos desarrollar a nuestro antojo gracias a la experiencia. Por ejemplo, vimos al bruto Salvador luciendo sus habilidad especial de sacar doble arma por tiempo limitado. O a la sirena Maya con su habilidad de suspender a un enemigo en el aire (para que nuestros compañeros le frían a tiros mientras tanto). También volverán en esta secuela la absurda cantidad de armas (todavía más que en el original y de nuevo con distintos efectos: inflamables, corrosivos...) y los vehículos (en los que cabrán más de dos personajes: uno pilota y el resto dispara). Y todo en un desarrollo tipo "sandbox" tan abierto como el anterior, pero con una estructura de misiones mejor trenzada. Y cómo no, podremos compartirlo con otros 3 amigos (Online o LAN) o con otro a pantalla partida.

Lo que más nos gustó de estas primeras horas de juego fue comprobar como los escenarios son mucho más variados que en el primero. Pandora ya no sólo es un páramo desértico, sino que también ofrecerá heladas zonas montañosas, frondosas junglas... Y los enemigos también serán mucho más variados (nos dijeron que habrá entre 15 y 20 tipos distintos, con varias subclases por cada uno). Luchamos contra enormes robots, bichos voladores, letales criaturas capaces de avanzar por debajo de la tierra para luego sorprendernos emergiendo de improviso... Pero sobre todo, en París comprobamos que, jugando en compañía, explorar Pandora sigue resultando muy divertido. Si os gustó el primero, este otoño tenéis una compra obligada.

Podremos jugar la Campaña en cooperativo para 4 jugadores (Online o LAN) o dos a pantalla partida.



Assassin's Creed III será una aventura de acción ambientada entre las ciudades de Boston y Nueva York, con mucho "campo" entre medias.

PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 31 DE OCTUBRE

La nueva ambientación "americana" que exhibirá es sólo la más llamativa de las múltiples mejoras y novedades que vamos a encontrar en *Assassin's Creed III*. Hablamos con sus creadores y desvelamos nuevos detalles.

Hace unas semanas tuvimos el inmenso privilegio de ver *Assassin's Creed III*, de la mano de Matt Turner (guionista y uno de sus creadores). Fue una presentación emocionante, de ésas en las que sientes que estás ante un juego que va a ser verdaderamente GRANDE. Olvidemos ya, por favor, la "polémica" de la ambientación en la revolución americana. Los que os hayáis terminado *Assassin's Creed Revelations* sabréis que tiene cierta justificación a nivel argumental. Y sí, seguramente Ubisoft busque con ello además vender más en el mercado americano. ¿Cuál es el problema?

Así que olvidemos la polémica y centrémonos en el juego, que lleva dos años de desarrollo "en la sombra" en manos de los creadores más prestigiosos del estudio, que afirman que *ACIII* se trata del juego más ambicioso de la historia de Ubisoft. Como ya sabéis, *ACIII* nos sumergirá de lleno en la Guerra de la Independencia, que enfrentó al Imperio Británico contra las colonias que tenía en el continente americano y que, a la postre, desembocó en el nacimiento de Estados Unidos. Su protagonista será Connor (también llamado Ratohnhaké:Ton, hijo de un británico y de una india Mohawk), que de niño ve como su aldea es arrasada y desde entonces lucha por proteger lo que queda de su comunidad, aunque al final acabará uniéndose a los Asesinos y participando activamente en los capítulos decisivos

Además de cabalgar, podremos surcar los ríos en una canoa... aunque en invierno estarán helados.

En *Assassin´s Creed III* asistiremos al nacimiento de una nación de la mano de un nuevo héroe en el que será el juego más ambicioso de la historia de Ubisoft.



Connor se desenvolverá tan bien saltando por las ramas como Ezio y Altair por las fachadas.

El apartado técnico será muy superior al de los últimos *AC*. Usa el motor AnvilNext y todas las animaciones son nuevas.

de este conflicto (como la batalla de Bunker Hill, el gran incendio de Nueva York o la Cabalgata de Medianoche, en la que Paul Revere avisó a los colonos de que los británicos iban a atacarles, lo que se considera uno de los primeros actos de patriotismo americano). Nos encontraremos con personajes históricos como George Washington, Benjamin Franklin, Charles Lee o el marqués de Lafayette. Y ya sabéis que la aventura se desarrollará entre las ciudades de Boston y Nueva York (ambas con una arquitectura muy distinta a la de los anteriores *AC*) con un vasto territorio entre ellas llamado la Frontera que será 1,5 veces más grande que todo el mapeado de *AC la Hermandad*. Allí se desarrollarán muchas misiones principales y secundarias (como cazar). Y allí veremos lo que cambia un mismo escenario en invierno y en verano. También contemplaremos como Connor se mueve como pez en el agua saltando entre las ramas de los árboles. Aunque los edificios tampoco se le dan mal, y ahora podremos meternos en sus interiores para despistar a nuestros perseguidores con animaciones muy curradas (todas las animaciones son nuevas). En cuanto a las armas, Connor contará armas de los Asesinos (como la daga oculta o el "rope dart", una cuchilla atada a una cuerda con la que podremos ahorcar), armas indias (tomahawk, arco...) y primitivas armas de fuego. En cuanto a Desmond, sabemos que volverán con puzzles a lo *ACR*, pero su peso en el juego es una de las muchas incógnitas que aún rodean a *ACIII*.

Manejaremos tanto armas de Asesino (como la hoja oculta) como indias (arco, tomahawk...). Las armas de fuego serán algo rudimentarias.



UN NUEVO **UNIVERSO** DE ROL, MAGIA Y FANTASÍA

Play ¡Ya lo hemos jugado!

DRAGON'S DOGMA

Tras el éxito de *Skyrim*, cabe preguntarse cuál será el siguiente paso en los juegos de rol en mundo abierto. La respuesta es bien sencilla: *Dragon's Dogma*, un título de factura nipona que llegará cargado de ideas interesantes y una gran puesta en escena...


Dragon's Dogma es un juego de rol en mundo abierto, en el que nos enfrentemos a criaturas enormes como dragones, cíclopes, golems...





Si, como nosotros, eres de los que aún tienes la cabeza en Tamriel, el fantástico mundo de *Skyrim*, te alegrará saber que en el horizonte ya se dibuja una nueva promesa de los juegos de rol de acción. Se trata de *Dragon's Dogma*, uno de los títulos más ambiciosos de Capcom con el que quieren abordar el género desde otro enfoque, con un sistema de combate más robusto, unos vibrantes y espectaculares duelos contra gigantescos enemigos de todo tipo y, por supuesto, un montón de ideas originales. Nosotros asumimos el papel de Arisen, el elegido, un tipo con una vida normal hasta que un dragón se posa sobre su aldea y, tras rasgarle el pecho y devorar su corazón, permanece vivo. A partir de ese momento, dragón y humano estarán conectados de alguna manera, siendo la misión de Arisen encontrar y abatir al dragón. Un viaje que sin duda será largo, pero en el que por fortuna no estaremos solos. En los primeros compases de la aventura crearemos a un peón (o personaje no controlable) que nos ayudará en combate y al que podremos asignar un rol (guerrero, mago...) y "adiestrarlo" para que se amolde a nuestra forma de luchar. Y es más: nuestro peón podrá ser contratado por otros jugadores, lo que le servirá para ganar experiencia, subir de nivel, adquirir nuevos conocimientos sobre determinados enemigos e incluso conseguirnos ítems...

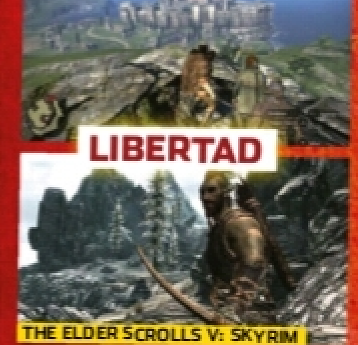
Nuestro grupo lo cerrarán otros dos peones más, que podrán ser los creados por otros jugadores o los que incluirá el propio juego. Podremos cambiarlos en cualquier momento, ya sea hablando con ellos o accediendo a una zona nebulosa a través de unas extrañas piedras, donde podremos hacer búsquedas por nivel o habilidades. Algunos serán "gratis", pero a medida que suban de nivel tendremos que pagar, con moneda del juego, los servicios de los mejores peones. Eso sí, lo recomendable siempre será combinar peones de distinto tipo, para formar un grupo variado que nos permita afrontar las misiones con garantías. En total, entre las misiones principales »


Siempre nos seguirán tres peones controlados por la consola, que nos ayudarán en combate y a realizar acciones como saltar sobre los bichos.

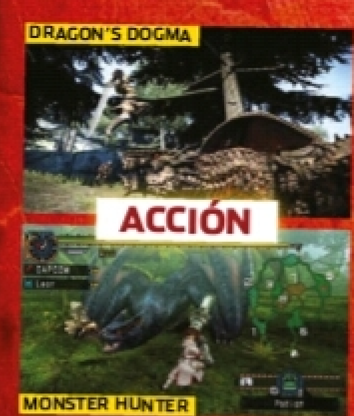
Con lo mejor de cada casa

Como juego de rol de acción, *DD* beberá de muchas fuentes y tendrá un montón de puntos en común con algunos nombres y sagas famosas, como pueda ser *Skyrim* o *Monster Hunter*, entre otros...





Ambos tienen en común un gran escenario habitado por variadas criaturas, multitud de misiones para cumplir, infinidad de armas, armaduras y hechizos para aprender, NPC que reaccionan a nuestros actos...



El enfoque de la acción se parece más a *MH*, en el sentido de que siempre actuamos en grupos de 4, hay pequeñas dosis de estrategia, tenemos una barra de stamina, hay armas de dos manos, combinación espada/escudo...





Para derrotar a los enemigos más grandes tendremos agarrarnos a ellos y trepar por su cuerpo. Incluso tendremos que mutilar algunas de sus partes para que pierdan algunas de sus habilidades, como en el caso de la quimera.



Habrá más de 400 misiones, entre principales y opcionales y, en total, cerca de 100 horas de juego.



Mazmorras, pequeñas aldeas, grandes ciudades, montañas, verdes praderas... El juego ofrecerá una gran variedad de localizaciones.



Dragon's Dogma contará con un sistema de combate más personalizable y flexible de lo habitual, así como un original sistema de peones.

y opcionales, habrá más de 400, entre las que encontraremos de todo: escoltar un carruaje, recorrer peligrosos caminos para llegar a otra aldea a hablar con cierto personaje o derrotar a enormes criaturas que aterrorizan una zona. Y para "amenizarlas", habrá más de 40 tipos de enemigos menores (desde lobos y harpías a trasgos o saurios), cerca de 20 colosales monstruos (cíclopes, grifos, gólems, hidras o dragones), numerosas mazmorras con ambientaciones únicas y aún más aldeas, pueblos y ciudades repletas de tiendas. Cabe destacar que los combates contra los enemigos más grandes concentrarán algunos de los momentos más espectaculares del juego y requerirán que nuestro equipo de peones sea equilibrado (un mago para curar, un strider para usar su arco desde lejos...), al tiempo que podremos realizar acciones combinadas como servirnos de un peón para, por ejemplo, poder saltar sobre el lomo de las bestias y atacarlas mientras que estamos agarradas a ellas. Por si todo esto fuera poco, con la cruceta también podremos darles órdenes simples, como "Seguidme" y, en todo momento, los peones nos irán dando pistas sobre los puntos débiles del enemigo o cuáles serán sus siguientes acciones. Y aún hay más variables que afectarán al combate: el equipo que lleva nuestro guerrero (tendremos una barra de stamina, y cuanto más pesado el equipo, más lento y espaciados serán nuestros ataques) o la clase de nuestro personaje (habrá 9, no todas disponibles inicialmente). Y eso por no hablar del control...

Contaremos con tres botones de ataque, que de primeras traerán de serie ataques básicos combinables, pero podremos adquirir nuevas técnicas y asignarlas a estos botones, creando un sistema abierto y dinámico, más si tenemos en cuenta que hay una gran variedad de armas (espadas, espadones de dos manos, dagas, arcos...) y que incluso en algunos casos podemos equipar espada y escudo y que con este último también podremos realizar diferentes acciones (golpearlo para atraer a los enemigos, embestir con él...). Por opciones no será ¿verdad?

Sobra decir que, como buen juego de rol de acción tampoco faltará el "saqueo" de enemigos caídos, las tiendas donde comprar equipo y pertrechos o incluso la "recolección" de materias primas para vender o crear nuestros propios ítems. Y, como en el juego de Bethesda, aquello que esté en nuestro campo de visión será susceptible de ser visitado, aunque sea una lejana y elevada montaña en el horizonte. Es más, incluso podremos trepar por los edificios "al más puro estilo" *Assassin's Creed* (salvando las distancias). ¡Ah!, y tampoco faltarán un logrado ciclo día/noche que nos mostrará diferentes efectos de luz y enemigos según el momento del día, un completo editor para crear al héroe y su peón o un nutrido grupo de







Elige tu propia clase

Al crear a nuestro personaje y peón, podemos elegir una vocación o clase, que es la que definirá sus armas y habilidades. Inicialmente sólo hay 3, pero según avancemos podremos acceder a otras 6. En ciertas tiendas podremos cambiar de clase...

Luchador
Con su espada y escudo realizan letales ataques, pueden ayudar a saltar a sus compañeros.

Strider
Con su par de dagas y arco corto, son letales a corto y largo alcance, amén de ser acróbatas.

Mago
Con sus bastones pueden realizar hechizos de hielo, fuego, sanar heridas, hechizar armas...

Guerrero
Es la evolución del luchador, aún más letal en el cuerpo a cuerpo y resistente como defensa.


El bestiario estará compuesto por 40 criaturas comunes, más otras 20 de tamaño descomunal, todas ellas genialmente diseñadas y animadas.

personajes no controlables, entre los que no faltarán topicazos de la ambientación medieval, desde duques a bufones o caballeros con brillante armadura, con los que interactuaremos para activar las misiones (algunas estarán disponibles en tablones de anuncios).
Y todo esto tendrá un acabado simplemente fastuoso, en especial el diseño de los personajes y criaturas, que exprimirá una vez más el vetusto aunque funcional motor gráfico MT Framework. ¿Y se puede pedir aún más? Pues sí...

***Dragon's Dogma* apostará por las redes sociales** y ofrecerá algunas funciones curiosas, como por ejemplo poder sacar nuestras propias instantáneas (que se guardarán en el disco duro de PS3) y subirlas a Facebook, donde podremos promocionar a nuestro peón para que otros jugadores lo contraten o, simplemente, para ilustrar nuestros avances en el juego. Es otro detalle más de este completo juego de rol de acción que ya nos ha conquistado tras disfrutar nuestras primeras horas con él. Eso sí, pese a su gran calidad, no vamos a ocultar que hay aspectos que podrían estar mejor, como por ejemplo, la presencia de un leve popping (perdonable dada la extensión del juego y que aún es una beta) y, sobre todo, la ausencia de opciones multijugador. El juego, dado su enfoque, pide a gritos poder cumplir las misiones con 3 amigos en lugar de los peones, algo que pudimos preguntarle directamente al director del proyecto, Kento Kenoshita (también trabajó en la serie *Monster Hunter*), quien nos confesó que no han descartado ofrecerlo en el futuro vía DLC, siempre y cuando la demanda de los usuarios sea elevada. También tuvimos tiempo para hablar sobre una posible versión para de *DD* para Vita (el motor MT Framework tiene una versión Mobile que funciona a las mil maravillas como ha demostrado *Ultimate Marvel Vs Capcom 3*), y nos dijo que ni siquiera sabía si era técnicamente posible.
Aún así, más allá de estas "quejas", *DD* promete ser la respuesta nipona al todopoderoso *Skyrim*, un título con el que guardará numerosos parecidos (libertad de movimiento, libertad para elegir las misiones, dragones y enemigos de tamaño gigantesco...), igualmente enorme y con ideas propias que prometen encandilar a los fans del género. Sin duda, un título a tener muy en cuenta...



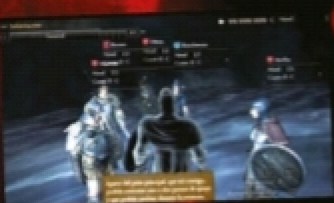


Un héroe a tu medida

Desde el mismo comienzo de la aventura, contarás con numerosas opciones para definir cómo será tu personaje y su peón principal. Pero a lo largo del juego contarás con más opciones para modificarlo, desde tiendas donde podrás cambiar de clase, adquirir nuevas técnicas de lucha y equipo o incluso pare realizar "operaciones estéticas". Y aún hay más: puedes buscar mejores peones para que tu aventura sea más asequible.


Con los completos editores podemos crear a nuestro personaje y peón (apariencia, sexo, edad, voz, tipo de rostro... hasta las arrugas de la piel). Son muy completos y sencillos de manejar. Podrás crear miles de variaciones.


Con la experiencia y dinero ganados, e incluso con ciertos objetos, podrás mejorar tu equipo (de 1 a 3 estrellas), equipar nuevas técnicas de ataque o conseguir que tu personaje pueda acarrear más peso.


A través de unas losas especiales podrás acceder a una zona donde reclutar a peones de todo tipo. Podrás buscarlos por nivel, clase, habilidades... Rodearte de buenos peones será vital para poder progresar sin problemas.

Ranger
Es la evolución del strider. Porta un arco grande y sus flechas pueden crear nuevos tipos de efecto.

Hechicero
La evolución de los magos. Tienen hechizos más variados, potentes y de mayor duración.

Asesino
Híbrido entre strider y luchador, con poderosos y ágiles ataques, pero carecen de defensas.

Arquero mágico
Híbrido entre striders y magos. Sus flechas tienen atributos elementales.

Caballero místico
Híbrido entre luchadores y magos. Pueden hechizar a sus compañeros.

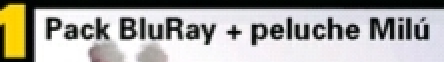
DISFRUTA CON  DE

LAS AVENTURAS DE TINTIN

★ EL SECRETO DEL UNICORNIO ★



Y GANA UNO DE ESTOS PREMIOS:





2 Packs con BluRay + petate



3 Packs con BluRay + set figuras de acción



PARTICIPA Y GANA, ES MUY FÁCIL:

Envía un sms **27363** poniendo: nintendo (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

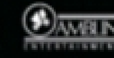
Ej: **nintendotintin** (espacio) **genial** (espacio) **pacoruiz c/lopez4 cadiz**

Coste SMS: 1,42 euros IVA incl. AXEL SPRINGER S.A. tel 902111315 www.axelspringer.es Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. **Promoción válida de 16 de abril a 15 de mayo de 2012.**

BASES DEL CONCURSO 1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido. 2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange. 3. Los premios no serán canjeables por dinero. 4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. 5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España. 6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo. 7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de mayo de 2012 Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales









nickelodeon MOVIES

NOVEDADES

PlayManía

UN GRAN MES PARA LA AVENTURA...

Este mes, las aventuras de calidad son las protagonistas del catálogo de PS3. Y hay para todos los gustos, desde el terror de *Silent Hill* por partida doble (*Downpour* y *HD Collection*), a la colosal acción de *Prototype 2*, pasando por el infierno zombi de *Yakuza Dead Souls*, la acción con estilo de *Devil May Cry HD Collection* o la magia descargable de *Journey*. Pero si la aventura no es lo tuyo tienes simuladores de vuelo (*Birds of Steel*), explosivos arcades de velocidad (*Ridge Racer Unbounded*) o la lucha de *Naruto SUNS Generations*. Y si tienes Vita, tampoco faltan opciones, desde el arcade *MotorStorm RC* a la lucha de *Blazblue Continuum Shift Extended*. Eso sí, tras varios meses en el dique seco, casi podemos asegurar que PSP pasó a mejor vida... :(

PÁGINA 34

PROTOTYPE 2
Analizamos en primicia este brutal sandbox que mejora en todo a su antecesor: más libertad, más habilidades, más gore y más espectacular. ¡Que tiemble Alex Mercer!

PÁGINA 38

Silent Hill Downpour. Konami intenta volver a los orígenes del terror con esta nueva entrega pero... ¿conseguirá alcanzar la tensión del primer *Silent Hill*?

PÁGINA 42

Yakuza Dead Souls. El mundo de la mafia japonesa da una nueva vuelta de tuerca y ofrece una nueva y completa aventura... ¡que tiene hasta zombis!

PÁGINA 44

Ridge Racer Unbounded. El clásico arcade de Namco regresa remozado con un espíritu más *Burnout* y un montón de novedades, como un editor de circuitos.

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

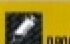
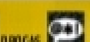


Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...


PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:




EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR


EDAD JUEGO EN RED



JUEGO Play RECOMENDADO



Prototype 2 es una aventura de acción en mundo abierto en la que contaremos con poderes sobrenaturales para combatir o recorrer un New York azotado por un virus.

Género: AVENTURA
Desarrollador: RADICAL ENT.
Editor: ACTIVISION
Lanzamiento: 24 DE ABRIL
Precio Ed. Limitada: 70,95 €
Precio Ed. Coleccionista: 91,95 €

Jugadores: 1
Jug. online: --
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO
Instalación: 438 MB
Resolución: 720P

www.prototypegame.com

CUANDO LA LUCHA ES ENTRE **MUTANTES**

Prototype 2

El virus Blacklight vuelve a azotar New York, convirtiendo a sus habitantes en horribles mutantes. ¿Te atreverás a ir a esta nueva zona cero?

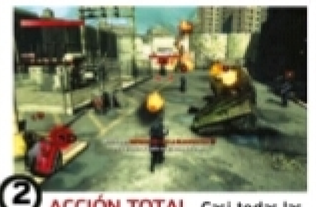
En 2009, casi al mismo tiempo que *inFamous*, pudimos disfrutar de *Prototype*, otra aventura en mundo abierto, que nos ponía en la piel de Alex Mercer, un mutante que no dudó en utilizar sus superpoderes para descubrir quién se escondía tras su amnesia y el estallido vírico que convirtió New York en un caos total. Ahora, su secuela sitúa a Alex Mercer como el "malo de la película" y presenta un montón de cambios y novedades, buena parte de ellos motivados por los fans del primer juego y las críticas que recibió. La duda pues es, ¿conseguirá superar a su antecesor? Pues vamos a verlo...

El protagonista de esta nueva aventura es el sargento James Heller, un militar que culpa a Mercer de la muerte de su familia durante el segundo brote del virus Blacklight, que muta a los civiles en horribles criaturas parecidas a zombis. Y, de nuevo, tras esta línea argumental se esconde una intrincada trama, en la que nada es lo que parece y donde no faltan los villanos, los aliados o los traidores. Muchos de estos personajes son los que nos encargarán las misiones, que por regla general suelen invitarnos a usar los poderes de Heller para infiltrarnos en zonas seguras, "absorber" a alguien, acceder a su memoria y seguir tirando de la cuerda para llegar hasta el final de la trama. Eso sí, aparte de suplantar, también tendremos que destruir, reventar y aniquilar con los poderes de Heller a todo tipo de mutantes y a las fuerzas de Blackwatch, el

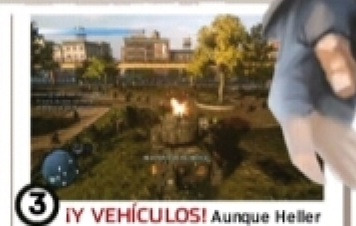
UNA AVENTURA DE ACCIÓN **MUTANTE** EN NEW YORK



1 **TRAMA.** La historia, que se desarrolla por medio de vídeos en blanco y negro, es "liadilla" y nos enfrenta a soldados, mutantes...



2 **ACCIÓN TOTAL.** Casi todas las misiones nos invitarán a disparar, golpear o destripar enemigos. A veces hay toques de sigilo, pero no muchos.



3 **¡Y VEHÍCULOS!** Aunque Heller es muy veloz, también podemos usar tanques y helicópteros. Al final, ¡tú decides como superar las misiones!

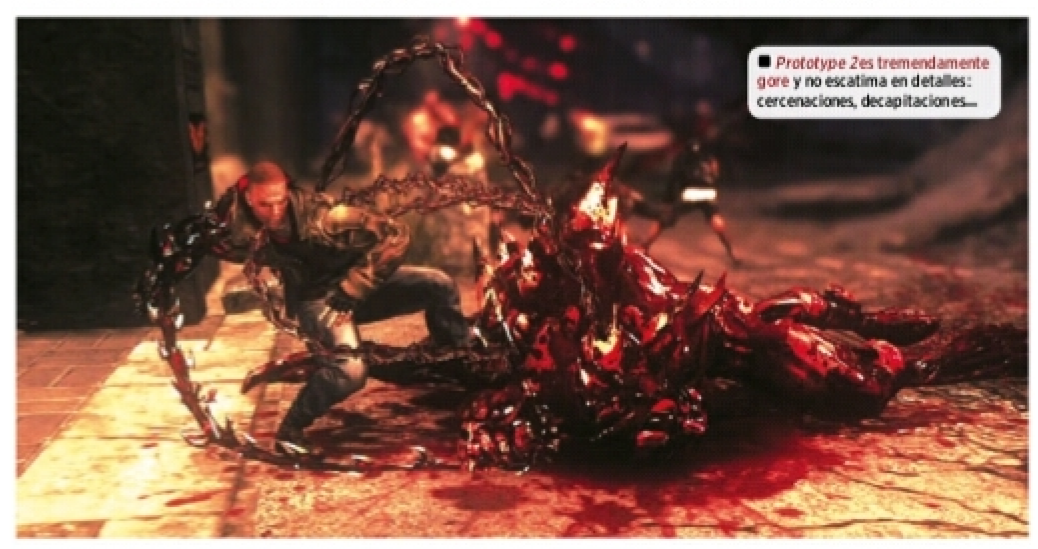
James Heller es el nuevo héroe y tiene poderes similares a los de Alex Mercer...



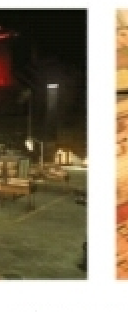
■ New York está dividido en 3 zonas separadas: la verde o segura, la roja o infectada y la amarilla en cuarentena. Arrasaremos en las tres...

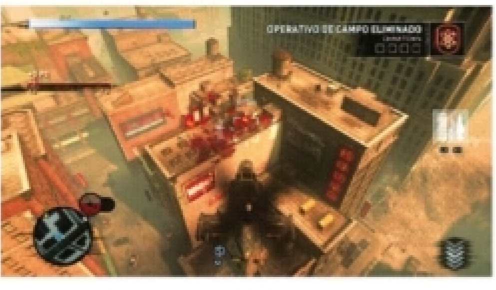


■ Como en otros "sandbox", activamos las misiones desde puntos concretos del mapa. A veces, habrá más de una disponible a la vez.



■ *Prototype 2* es tremendamente gore y no escatima en detalles: cercenaciones, decapitaciones...

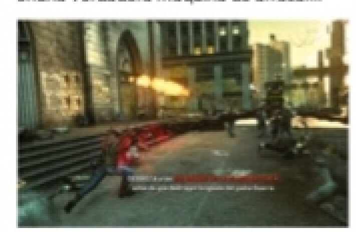






HELLER, UNA MÁQUINA DE **MATAR**

El sargento Heller, el prota, cuenta con algunos nuevos trucos que lo convierten enuna verdadera máquina de arrasar...



5 ARMAS. Heller desarrollará garras, tentáculos, un látigo, puños de piedra o espada. Puede llevar activas dos de ellas.



SÓNAR. Pulsa L3 y activarás un sónar que devuelve la ubicación del objetivo, que no siempre aparece en el mapa.



MANADA. Avanzada la trama podremos llamar a un tipo de mutante, que acudirá a ayudarnos (incluso les fijamos un objetivo).

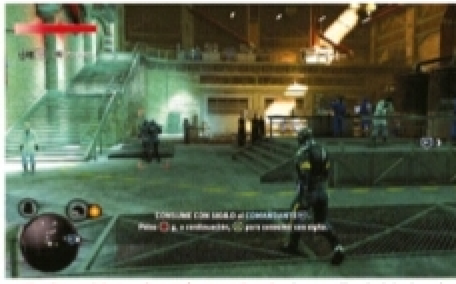
***Prototype 2* coge los mejores elementos del original y los refina y pule para que la experiencia sea aún más divertida.**

ejército que controla la zona. No todos los poderes estarán disponibles inicialmente, pero a lo largo de la aventura subiremos de nivel e iremos desbloqueando nuevas armas biológicas (5 en total) y habilidades (más de 40), algunas con niveles. Así, pasaremos de empezar golpeando con los puños desnudos a desplegar tentáculos o garras, liderar una manada de mutantes o realizar demoledores ataques de masa (tras consumir a unos cuantos enemigos podemos provocar un estallido de tentáculos). Son sólo algunos ejemplos, pero en este sentido, *P2* ha crecido de forma considerable respecto a su antecesor. Vale que algunas habilidades están recicladas del anterior, pero tienen muchos detalles que amplían aún más sus posibilidades a la hora de entrar en acción.

Ahora podemos llevar equipadas dos armas mutantes, asignadas a los botones ■ y ▲, de modo que podemos mezclarlas en nuestros combos de forma sencilla y directa. Además, muchas de estas armas biológicas tienen nuevas funciones (bien presionando más tiempo el botón, bien pulsando L2), lo que amplía aún más las opciones. Además, Heller cuenta con algunos trucos extra, como un sónar para localizar a sus objetivos, una fuerza descomunal para arrancar las armas pesadas de los vehículos y usarlas (lanzacohetes y similares), la posibilidad de crear bombas "humanoides" que puede arrojar contra los enemigos o llamar a otros mutantes para que le ayuden en combate. Pueden parecer pocas novedades, pero sumado a todo lo que ya vimos en el *Prototype* original (secuestrar vehículos, realizar supersaltos, planear, protegerse con unos poderosos escudos de pinchos...) el



■ En plan Quick Time Event podemos arrancar las armas de tanques y helicópteros, repeler ataques y mucho más...



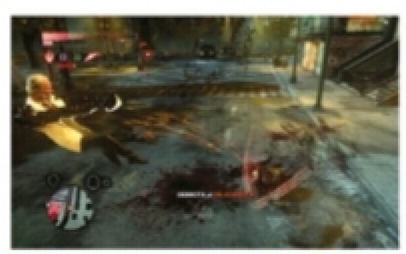
■ Muchas misiones dan más experiencia al cumplir el objetivo de una forma concreta: usa armas, que no te detecten...



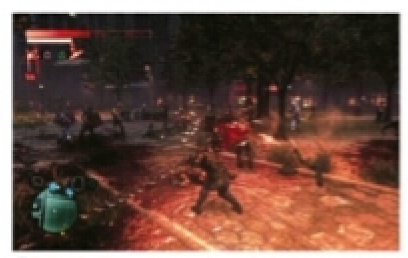
■ Si el ejército detecta que somos mutante debemos cambiar de identidad fuera de su campo de visión para volver a la normalidad.



■ Podemos modificar los ataques, al mantener pulsado el botón o con L2, y ejecutar golpes más letales, enfoques de cámara más espectaculares...



■ Los "evolucionados" son un nuevo tipo de enemigo: son mutantes con habilidades como Heller o Mercer.



■ Pulsando L1 accedemos a la rueda de armas, donde podemos equipar hasta dos para combinar sus ataques.



■ Moverse por la ciudad es divertido, gracias a acciones como supersaltos, correr por las paredes, planear...



■ Tampoco faltan enemigos de tamaño XXL, a los que literalmente tendremos que hacer "cachitos"...

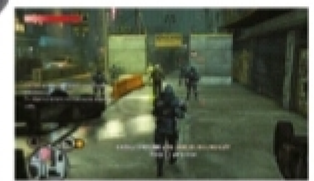
Las misiones son divertidas y no llegan a cansar ni parecer repetitivas, aunque la trama flojea en muchos puntos.

resultado es un abanico de opciones muy variado, que te permitirá jugar como quieras. E insistimos, el árbol de evoluciones te dejará modificar a "tu" Heller como prefieras: potencia primero su vitalidad, su movilidad, su capacidad para recuperarse... *Prototype 2* también ha mejorado en otros aspectos, como la cantidad de tareas opcionales que podemos realizar. Aquí cada una de las 3 partes en las que está dividida Nueva York (una zona verde segura, una amarilla en cuarentena y una roja infectada), presenta varios distritos y cada uno tiene sus propias misiones opcionales y coleccionables...

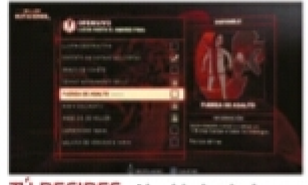
Estas tareas opcionales son de 4 tipos básicamente, y todas tienen recompensa al cumplirlas (algún tipo de evolución o mejora para Mercer, como poder llevar más munición). Por un lado está la búsqueda de objetos (soldados muertos que guardan cajas negras), por otro la búsqueda y aniquilación de grupos de operativos de campo (investigadores especiales) y en tercer lugar la conquista de guaridas, lugares subterráneos dominados por mutantes. El cuarto y último tipo son misiones de Blacknet, para las que tenemos que absorber previamente a determinados soldados para luego acceder a terminales y poder sabotear sus misiones militares. El único punto negativo en este sentido es que la sensación de "búsqueda" está suavizada: el mapa nos indica de una manera aproximada la situación de casi todos los elementos

» SI DARWIN LEVANTARA LA CABEZA...

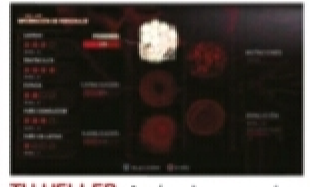
A medida que cumple objetivos, Heller sube de nivel y accede a mejoras, nuevas armas o habilidades. Muchas veces tendremos varias opciones para elegir, de forma que Heller evolucionará en los aspectos que tú prefieras...



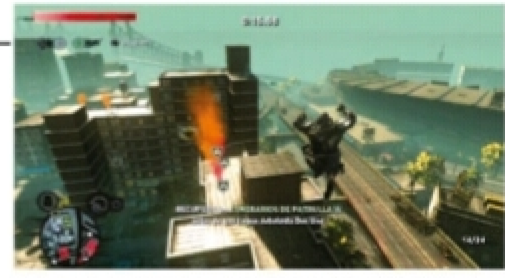
ABSORBE. A personajes marcados y obtendrás ventajas como mejorar nuestras armas biológicas...



TÚ DECIDES. Al subir de nivel o cumplir tareas opcionales tendremos que elegir una mejora entre varias...



TU HELLER. Aquí podremos revisar el nivel de Heller, de sus armas, las mutaciones y habilidades logradas...



■ *P2* ofrece pocas misiones "al uso", como carreras de checkpoints. Están para dar variedad, pero no son un recurso para "rellenar".



■ Ya sea en su forma "natural" o suplantando a soldados, Heller puede usar un gran arsenal: rifles, lanzagranadas, varios lanzacohetes...



■ Gráficamente ha mejorado, y mucho respecto a *Prototype*. La ciudad tiene más detalle, muchos más personajes en pantalla...





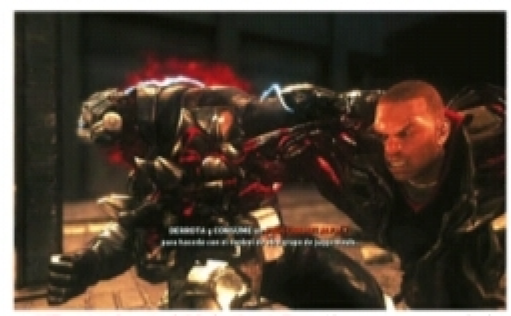
P2 tiene en su mejorado apartado técnico y su enorme capacidad para divertir sus mejores bazas.

coleccionables, por lo que encontrarlos es demasiado fácil.
Otro aspecto que también ha mejorado considerablemente es el apartado técnico. Ahora la ciudad presenta más detalle, más cantidad de enemigos, soldados y vehículos en pantalla, lo que sumado a mejores efectos de luz, explosiones y otros detalles cierra un apartado gráfico meritorio. Eso sí, desde grandes alturas la niebla y el popping se dejan ver, aunque insistimos, no es un defecto que llegue a hacerse realmente molesto.

Además, los primeros compradores pueden acceder a la edición Radnet, que ofrece desafíos extra y nuevas mutaciones desbloqueables para las 7 semanas posteriores al lanzamiento (amén de poder ver los récords de nuestros amigos). Por si fuera poco, el juego llega completamente doblado al castellano (Heller tiene la voz de Nathan Drake), incluidas las voces de los viandantes. El acabado general es más que notable, aunque como siempre, hay voces mejorables y, sobre todo, un exceso de "tacos" para hacer que el juego parezca más "duro". Aún así, la experiencia es mucho más divertida, completa y amena que la del primer *Prototype*, por lo que si te gustó aquél no deberías dudar ni un segundo en hacerte con la secuela: seguro que apreciarás todas las novedades. ■



■ Se han eliminado los "picos" de dificultad exagerados en momentos puntuales, uno de los aspectos más criticados del primer *Prototype*.



■ *P2* llega totalmente doblado al castellano. Algunas voces como la de Heller, son muy chulas. Hasta los peatones han sido doblados...

» MUCHO MÁS QUE UNA AVENTURA

Aparte de las misiones de la trama principal, estas son algunas de las tareas opcionales con las que podrás distraerte...



BÚSQUEDAS. De grupos de científicos a exterminar, de objetos clave y de guaridas de mutantes que debes arrasar.



BLACKNET. Absorbe y suplanta a ciertos soldados clave, entra en la red de ejército y sabotea sus operaciones militares.



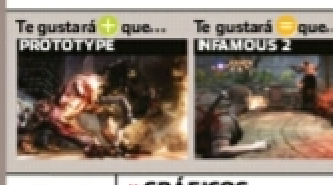
RADNET. Accede a desafíos durante 7 semanas y obtén recompensas únicas... Si reservas el juego antes del lanzamiento.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las nuevas habilidades de Heller, el mejorado apartado técnico, llega doblado...

» LO PEOR
La trama tiene altibajos, algunas voces no convencen, hay algo de popping/niebla...

Te gustará + que... PROTOTYPE — Te gustará = que... INFAMOUS 2



91	**» GRÁFICOS** Destaca la recreación de NY y la cantidad de enemigos en pantalla.
93	**» SONIDO** Sobresalen los efectos y ciertas voces del notable doblaje castellano.
95	**» DIVERSIÓN** Su entretenido desarrollo te picará hasta llegar a ver el final.
92	**» DURACIÓN** 10 horas para la trama, y unas 20 para verlo todo (Radnet aparte).
NOTA 93	Un genial y divertido sandbox, que mejora en todo a su antecesor, y que pica gracias a su ameno y divertido desarrollo.









Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **VATRA GAMES**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**

Jugadores: 1
Juego online: --
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS
Instalación: 4200MB
Resolución: 720P

www.konami.com/silenthill



El regreso a Silent Hill nos llevará por lugares desconocidos y con una trama que no tiene que ver con anteriores capítulos.

ATERRORIZANDO BAJO LA LLUVIA

Silent Hill Downpour

La saga de terror psicológico por excelencia amenaza con volver a hacer de tus días una auténtica pesadilla: niebla, lluvia, criaturas infernales y mucha tensión...

La famosa saga de terror de Konami, ha representado hasta no hace mucho la cima en cuanto a terror psicológico se refiere. Un ambiente angustioso, una banda sonora sublime y unos personajes memorables han sido sus señas de identidad. En PS3, Konami decidió imprimirle un nuevo aire a la saga poniendo en manos de estudios externos su aclamada IP. De esta decisión llegó el no tan aclamado *Homecoming* y, en esta ocasión, es Vatra Games quien lo intenta de nuevo. Y es que aunque se mantienen las líneas maestras de los anteriores juegos, muchas cosas han cambiado en Silent Hill.

Una vez más, nos metemos en la piel de un atormentado personaje, Murphy Pendleton, un presidiario cuyo autocar de traslado se estrella en la carretera. Un tipo de cuyo pasado no sabemos nada y del que recibiremos pequeñas pistas en forma de flashbacks durante el desarrollo del juego. Un desarrollo en el que además deberemos tomar decisiones "morales", como ayudar a otro personaje o abandonarlo a su suerte, que no siempre tienen repercusión inmediata en la historia, aunque sí afectarán al final del juego.
En contra de lo que ocurre en otros *Silent Hill*, tardamos bastante en llegar al dichoso pueblo, y merodearemos en los alrededores en un desarrollo bastante lineal. No será hasta la llegada a Silent Hill cuando el desarrollo se abra. Si exploramos las casas y distintas edificaciones por nuestra cuenta (por supuesto, visitaremos

LA PESADILLA CONTINÚA EN EL MISMO PUEBLO MALDITO



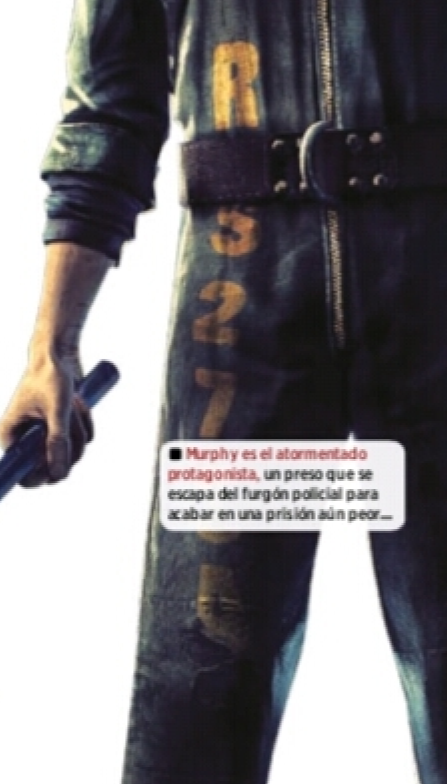
1 **AMBIENTACIÓN.** Lluvia, personajes misteriosos, alucinaciones, niebla.... Todo está pensado para mantenerte en tensión total.



2 **COMBATES.** Las dos "caras" de Silent Hill están pobladas de horribles criaturas con las que deberás luchar usando cualquier cosa que encuentres.



3 **PUZZLES.** Acertijos por encima de la media actualmente en el género en cuanto a imaginación y diseño. Disfrutarás de lo lindo al resolverlos.



Murphy es el atormentado protagonista, un preso que se escapa del furgón policial para acabar en una prisión aún peor...



El sistema de daño es confuso. Sabremos cómo se encuentra la salud de Murphy por las heridas de su espalda y cara o en el inventario.



Los combates son bastante frustrantes con muchos palos al aire, carreras sin sentido y situaciones algo absurdas.



Los personajes presentan una personalidad tan interesante como siempre. Algunas veces no sabrás si son reales o simplemente apariciones creadas por la ciudad.





A GOLPES, PERO MUY IMPRECISOS

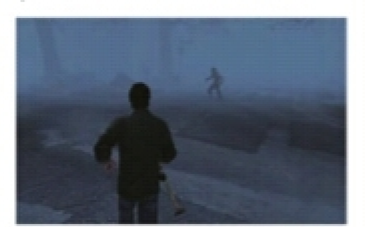
En este capítulo la acción gana algo de protagonismo. No es un beat'em up, pero tendrás que sudar más de lo habitual...



HERRAMIENTAS: cualquier palo, azada o ladrillo que encuentres puede ser usada como arma. Las de fuego son escasas.



RENOVACIÓN. Tus armas acabarán rompiéndose tras unos pocos golpes, así que cambia a menudo de herramienta.



HUIDA. En caso de ser atacado por más de un enemigo tus posibilidades se reducen. Siempre podrás salir corriendo.

Mantiene las características de la saga (puzzles, ambientación, angustia...), y añade novedades como más combates, tareas secundarias, la lluvia...

zonas inéditas de ciudad), daremos con algunos extraños personajes que nos ofrecerán sencillos encargos con los que obtener items opcionales. No son muchos, pero añaden cierta variedad. La presencia de la lluvia es otra de las nuevas características, ya que cuanto más llueva, más numerosos y peligrosos serán los enemigos. Y créenos, lo de "Downpour" (aguacero) no lo han puesto por nada...
Y es que es en el enfrentamiento con las criaturas que pueblan este maldito pueblo donde más cambios notarás. Es el *Silent Hill* en el que la acción tiene más peso, con decenas de armas que usar (cualquiera herramienta, palos, sillas...), aunque lamentablemente el sistema de combate es bastante simple y no está muy pulido. Nuestros torpes ataques pueden ser bloqueados fácilmente y cada impacto del enemigo nos dejará aturdidos unos segundos. Un sistema lento y poco ágil que no añade emoción sino frustración y que hará que muchas veces huir sea la mejor opción.

Por suerte, una de las señas de identidad de la serie ha quedado intacta: los puzzles. Casi siempre intervendrán válvulas, pulsadores... pero el original e imaginativo diseño de los acertijos son dignos de alabar. Además, la mayoría poseen la dificultad justa para picarte y lograr que, una vez resueltos, llegues a pensar que eres un "fiera".
Lo que tampoco ha cambiado es la angustiosa y opresiva ambientación. El pueblo sigue siendo un mar de niebla lleno de situaciones desconcertantes. Oirás risas de niños, llantos de mujer, sombras... Todo con tal de mantenerte en tensión. El cambio al mundo alternativo de pesadilla está muy bien logrado, haciendo la atmósfera y tu entorno más opresivo aún.



En tus visitas al mundo paralelo tendrás que huir de una extraña luz, en una carrera monótona que se repite demasiado.



Explora la ciudad y tendrás oportunidades de saber más de sus habitantes y obtener interesantes items si haces lo que te piden.



En los combates también hay quick time events, como por ejemplo para liberarnos de enemigos que nos agarran.

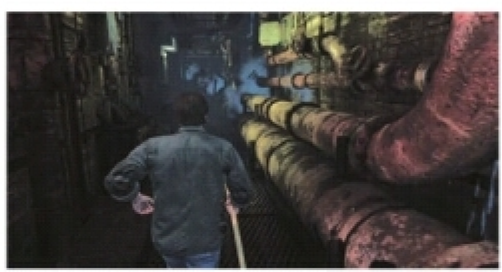

Los enemigos y criaturas son variadas aunque muchas responden a cánones algo trillados ya. No tienen el carisma de los de otras entregas.


La luz y la oscuridad siguen siendo importantes. Deberás usar el mechero y la linterna muy a menudo para orientarte...



Los acertijos y puzzles son tan atractivos e imaginativos como siempre. Pican lo suficiente y sabrán ponerte a prueba.





Los puzzles y la atmósfera destacan sobre lo demás, con combates mejorables y un pobre nivel técnico.

Lo que no nos ha gustado tanto son las carreras huyendo de una extraña luz. Resultan repetitivas y poco inspiradas, igual que el diseño de los enemigos, que no está a la altura de las míticas criaturas de otros capítulos.

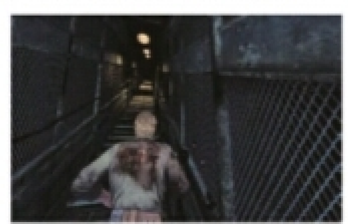
El apartado gráfico no pasa de aprobado, con aspectos bien resueltos, como personajes bien modelados y realistas movimientos y expresiones, y otros que dejan mucho que desear: texturas mejorables, ralentizaciones en unos combates ya de por sí incómodos... El apartado sonoro cuenta con unas melodías acertadas y unos efectos sonoros que elevan el sentimiento de desconcierto general, con ruidos aquí y allí. Sin embargo, seguimos echando de menos las melancólicas melodías del maestro Akira Yamaoka y de esos ruidos ambientales de corte industrial de los primeros *Silent Hill*. *Downpour* es una aventura de terror entretenida, que mantiene muchas de las características de la saga, pero que asusta menos y no asombra. El sistema de combate es un lastre, pero detrás hay una historia interesante que te empujará a seguir, con unos puzzles inspirados y unos personajes tan intrigantes como siempre. A los seguidores del género les gustará.

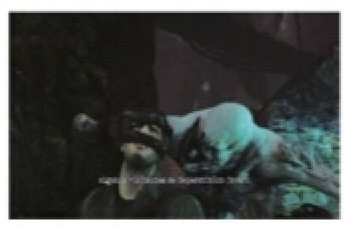

Los angustiosos toques sonoros están presentes en todo momento. Pasos, risas, llantos, lo que sea con tal de mantenerte en alerta.


A veces tendrás que usar las ciertas armas para abrir puertas o alcanzar una escalerilla elevada. Mira a tu alrededor...

COLINA SILENCIOSA Y MUY PELIGROSA

El pueblo sigue siendo el gran protagonista. Lucharás por mantenerte cuerdo mientras recorres sus nebulosas calles...


OTRA DIMENSIÓN. El lado oscuro de Silent Hill sigue aquí, con sus tuberías y salas imposibles. Hay menos sangre.


CRIATURAS. Pueblan cada rincón de la ciudad y te pondrán en serios apuros. Si llueve, lo mejor es salir pitando.


PERSONAJES. Tan raros y desubicados como siempre, a veces no sabrás si son reales o sólo fantasmas atormentados.

VALORACIÓN

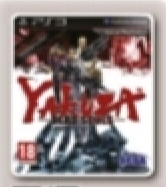
» LO MEJOR
La ambientación y los personajes. Puzzles muy buenos que mantienen el interés.

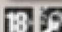
» LO PEOR
Un sistema de combate torpe y poco fluido. Un apartado técnico sólo correcto.

Te gustará + que... SILENT HILL HOMECOMING


Te gustará − que... RESIDENT EVIL 5

81	**» GRÁFICOS** Texturas y framerate mejorables. Buenos diseños y efectos de luz.
88	**» SONIDO** Voces y efectos muy buenos, pero las melodías no emocionan.
87	**» DIVERSIÓN** La historia te mantiene con ganas de seguir. Lástima de combates...
88	**» DURACIÓN** 10-12 horas con las misiones secundarias, que dan más variedad.
NOTA 85	Una aventura de terror fiel a la saga, que gustará a los fans del género, pero no sorprende y tiene un mal sistema de combate.





Género:
AVENTURA DE ACCIÓN

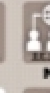
Desarrollador:
SEGA

Editor:
SEGA

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

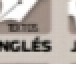
Precio Ed.Coleccionista:
59,95 €





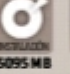
JUGADORES **1**
JUEGO ONLINE **NO**





TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **JAPONÉS**





INSTALACIÓN **5095 MB**
RESOLUCIÓN **1080P**

www.sega.com



■ *Yakuza Dead Souls* es una aventura de acción con un desarrollo similar a los anteriores, pero con cientos de zombis sedientos de sangre.

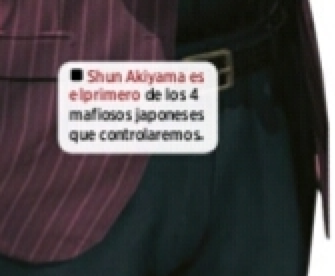
LA NOCHE DE LOS **MUERTOS** VIVIENTES JAPONESES

Yakuza Dead Souls

Muchos pedían a gritos un soplo de aire fresco para esta saga protagonizada por mafiosos japoneses. ¿Qué os parecen unos zombis para amenizar la fiesta?

Con cuatro entregas ya sobre sus espaldas (sin contar sus apariciones portátiles que de momento no tienen visos de salir de Japón), la saga *Yakuza* se consolida como uno de los referentes en el género de las aventuras de acción. Al menos en el país del Sol Naciente, donde goza de gran popularidad. Las claves de su éxito ya las hemos enumerado en otras ocasiones: ambientación genuina, una trama con mucho peso que sabe conjugar los momentos dramáticos con el humor, muchos minijuegos y tareas secundarias...

Todas estas virtudes las vamos a encontrar también en *Yakuza Dead Souls*. Pero lo cierto es que la saga ya necesitaba un punto y aparte, un soplo de aire fresco... Y curiosamente, ese soplo de aire fresco lo insuflan cientos de putrefactos y malolientes zombis, que son los verdaderos protagonistas del juego. Como en el anterior *Yakuza*, en *Dead Souls* podemos manejar 4 personajes de forma alternativa. Cada uno de ellos vivirá a su manera el misterioso brote que convierte a los habitantes de Kamurocho en muertos vivientes. Eso sí, el desarrollo, en esencia, no dista mucho de lo visto en los anteriores: una historia principal que se estructura en misiones bastante lineales (tanto en su orden como en



■ Shun Akiyama es el primero de los 4 mafiosos japoneses que controlaremos.

» UN *YAKUZA* FIEL A LA SAGA... PERO CON ZOMBIS



① **4 PERSONAJES.** Alternaremos el control de Shun Akiyama, Kiryu Kazuma, Ryuji Goda y Goro Majima. El desarrollo es similar a los anteriores.



② **A TIROS CON LOS ZOMBIS.** Además de los zombis, la otra gran novedad es el uso masivo de las armas de fuego... con un control nefasto.



③ **NOVEDADES.** Se repiten cosas como minijuegos o mejorar con la experiencia, aunque hay novedades como dar órdenes a aliados.



Además de la misión principal y los minijuegos, hay más de 40 misiones secundarias que podemos realizar o no.

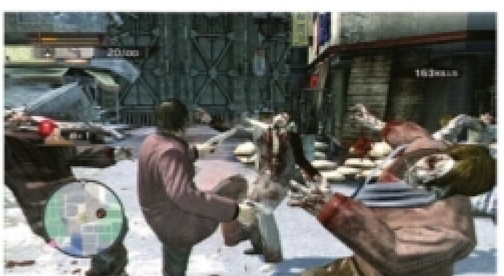


Las armas de fuego tienen más peso, pero con un control lamentable. No podemos apuntar y movernos al mismo tiempo, por ejemplo.



Hay distintos tipos de zombis (como las Cry Babies, que con sus gritos atraen a otros zombis) y distintas criaturas más... grandes.





Curiosamente, las novedades que propone *Dead Souls* son los aspectos que más chirrían en el desarrollo.

los objetivos, que suelen consistir en "patearnos" la ciudad de un punto A a un punto B) y se integra en un escenario que podemos recorrer con libertad disfrutando de retos secundarios y minijuegos (como dardos, bolos, karaoke...). La principal diferencia está en el uso masivo de las armas de fuego, casi anecdóticas en los anteriores *Yakuza* pero que aquí tienen muchísima importancia en detrimento del combate cuerpo a cuerpo (que también lo hay). El problema es que el sistema de apuntado es nefasto, lo que unido a la deficiente gestión de la cámara hace que los combates sean... un infierno (más).

Otra novedad en la serie es que en ciertos puntos nos acompañará un aliado al que daremos sencillas órdenes... aunque esto tampoco funciona muy bien, y muchas veces más que una ayuda es otra preocupación. Y es que, por extraño que parezca, de algún modo son las novedades de esta entrega lo que más chirría. Son los aspectos que peor funcionan de un desarrollo que, con su fallos típicos (trama principal muy lineal, misiones repetitivas, tiempos de carga que interrumpen constantemente...) te gustará si como nosotros sabes apreciar su genuina ambientación y el peculiar humor que destila (esta entrega más que ninguna). Pero desde luego *Yakuza Dead Souls* no es un juego para todos los públicos. Además vuelve a llegarnos sin traducir, un escollo que le cerrará todavía más puertas...



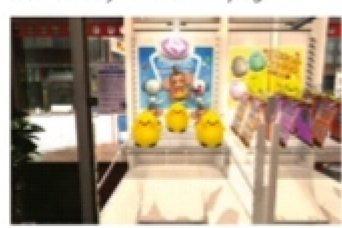
Técnicamente es bastante parecido al anterior. Es sólido aunque hemos visto alguna ralentización. Y los tiempos de carga son pesadetes.



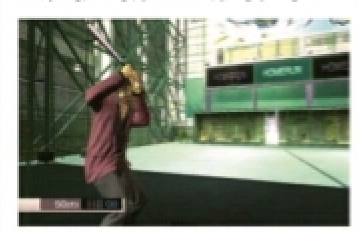
Las discretas ventas en España de la saga no ha animado a Sega a traducir al castellano tampoco éste. Una pena echará para atrás a muchos.

» MINIJUEGOS ENTRE MISIÓN Y MISIÓN

Como es habitual en la saga *Yakuza*, *Dead Souls* ofrece un buen puñado de tareas secundarias y variados minijuegos.



VARIEDAD: UFO Catcher, bolos, dardos, karaoke, casas de citas, béisbol, casino, mahjong, shogi, pachinko, ping-pong...



PREMIOS. Además de ser divertidos, jugarlos puede reportarnos experiencia o premios de distinta índole. Merece la pena.



RANKING. *Yakuza Dead Souls* no tiene modo Online, aunque sí un ranking para comparar puntuaciones de los minijuegos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Ambientación tan genuina como siempre, humor, duración superior a la media...

» LO PEOR
El sistema de apuntado es nefasto, los tiempos de carga, no llega traducido...

Te gustará + que... YAKUZA 4



Te gustará − que... RDR UNDEAD NIGHTMARE

84	**» GRÁFICOS** Cumplen bien con su cometido, aunque son similares a los de Y4.
82	**» SONIDO** Voces en japonés, buenos efectos y una BSO cercana al anterior.
82	**» DIVERSIÓN** Si te gustan los *Yakuza* se lo vas a perdonar todo. Pero si no...
91	**» DURACIÓN** Trama principal, más de 40 historias secundarias, minijuegos...

NOTA 82

Una aventura de acción con fallos gordos que sólo los fans de la saga sabremos disculpar. Para el resto, los hay mejores.





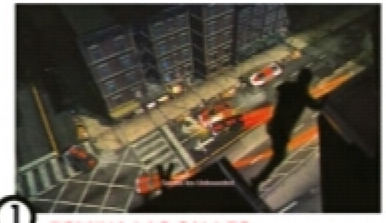
Género: VELOCIDAD
Desarrollador: BUGBEAR
Editor: NAMCO BANDAI
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 60,95 €

Jugadores 1-2 · Jug. online 1-8 · Textos CASTELLANO · Voces INGLÉS · Instalación 750MB · Resolución 720P



Sin olvidar su herencia arcade, este nuevo *Ridge Racer* apuesta por la velocidad, los derrapes y la destrucción en su estado más espectacular.

POSTRA LA CIUDAD BAJO TUS RUEDAS



1 DOMINA LAS CALLES. La ciudad está dividida en 9 distritos diferentes (puerto, zona financiera...) con más de 50 pruebas.



2 ¡ESTO ES UN CAOS! Hay un elemento novedoso en el desarrollo: la destrucción de vehículos y escenarios. ¡Es espectacular!



3 ESENCIA RIDGE RACER. El concepto arcade sigue bien presente y se plasma en un sencillo sistema de control alejado del realismo.

TU COCHE ES EL ARMA PERFECTA PARA **DESTRUIR** LA CIUDAD

Ridge Racer Unbounded

Conducir es acelerar al máximo, tomar una curva con una trazada perfecta... ¡Y con *Ridge Racer Unbounded* también destrozar lo que encuentres a tu paso!

Últimamente las sagas clásicas buscan enfoques novedosos para atraer a nuevos jugadores. Ahora es el turno de *Ridge Racer* que, manteniendo su concepto arcade y el protagonismo de los derrapes, quiere llevar su jugabilidad un punto más allá, introduciendo la destrucción en el desarrollo de sus carreras.

El juego nos convierte en miembros de una banda de corredores que quiere imponer su ley en la ciudad de Shatter Bay como protesta por un orden social que consideran injusto. Lástima que este interesante argumento no se desarrolle más que en la intro y que sea una mera excusa para poner en pantalla unas carreras de corte arcade que toman elementos prestados de sagas como *Burnout* o *Need for Speed*. Y es que en los 9 distritos en los que está dividida Shatter Bay nos aguardan diferentes tipos de competiciones (de velocidad, de derrapes, pruebas de contrarreloj, etc.), donde el "turbo" es parte imprescindible de las carreras. Y es que el "turbo", que se consigue principalmente derrapando o destruyendo elementos del escenario, nos permite hacer explosionar ciertas "trampas", como cisternas de combustible, destrozar a otros conductores chocando contra ellos y atravesar edificios para así abrir nuevos atajos en el circuito. Desde luego, las carreras son vistosas y no defraudan gracias a su accesible jugabilidad y un control bien implementado, aunque parece quedarse a medio gas a la hora de explotar toda



Aunque los coches son genéricos, tienen el aliciente de que muestran diversos desperfectos tras una colisión.



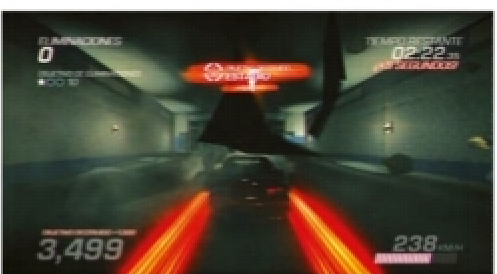
Los derrapes siguen teniendo importancia: cuanto mejor derrapes, más "turbo" conseguirás para destrozar edificios y coches rivales.



Con el "turbo" cargado, arremete contra el resto de participantes para destruirlos o atravesar edificios concretos a toda velocidad.



La interfaz es muy original: el número de vueltas o el tiempo que nos saca el rival que va delante aparecen como rótulos luminosos en los edificios del circuito.





La destrucción supone un nuevo registro para la saga que, por supuesto, no se olvida de los derrapes.

la espectacularidad y el potencial jugable que podía haber mostrado de haberse incluido más opciones en su desarrollo. Ello no significa que sea un mal juego y ahí están sus opciones multijugador para demostrarlo: carreras entre 8 jugadores en un buen puñado de modos de juego. Ahora estarás pensando que esto no es nuevo, pero hay algo que lo hace diferente: podemos crear circuitos con el sencillo editor y subirlos a la red para compartirlos. Esta opción asegura una larga vida al juego y una extensa comunidad de jugadores a poco que se popularice esta opción.

Donde no termina de cuajar del todo es en el apartado gráfico: circuitos y coches (por desgracia genéricos) están bien modelados, pero el motor gráfico sufre algunas molestas ralentizaciones en momentos claves. Es cierto que la inmensa mayoría de las veces todo el conjunto se mueve con gran fluidez, pero estos puntuales "bajones" en el framerate son una molestia, especialmente a la hora de realizar acciones como un derrape. Aun así, estamos ante un juego interesante en su propuesta y que, por momentos, se destapa espectacular. Si olvidarnos de sus opciones multijugador.
Estamos ante un arcade de velocidad más que correcto y cualquier aficionado al motor, que sepa disculpar las licencias que se han tomado con la saga, disfrutará de su espectacularidad y rápidas carreras.



Además de varios tipos de carreras de velocidad, hay eventos de puntuación realizando derrapes, pruebas contrarreloj...



Arrasa con los pequeños elementos del escenario: farolas, muros de baja altura... ¡O destroza un camión cisterna y elimina a varios rivales!

» LA CIUDAD SE DISPUTA EN **LA RED**

Los tipos de carreras del multijugador son los mismos del modo Historia y además puedes crear circuitos con el editor...



TIENES QUE SER EL MÁS RÁPIDO. Elige un coche desbloqueado en el modo Historia y entra en carreras para hasta 8.



INGENIERO. Consigue victorias para desbloquear elementos del editor y crear circuitos que podemos compartir en la Red.



¿PODRÁS HACERLO? Supera retos (saltar X metros, destrozar X coches...) para lograr trofeos especiales y experiencia.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su jugabilidad arcade sigue intacta. Las posibilidades que otorga el editor.

» LO PEOR
Coches genéricos y ciertas ralentizaciones. Le falta algo de espectacularidad.

Te gustará que... SPLIT/SECOND



Te gustará que... BURNOUT PARADISE



83	**» GRÁFICOS** Escenarios y coches cumplidores. Lástima de ralentizaciones...
83	**» SONIDO** Correcto gracias a su "marchosos" temas electrónicos y efectos.
85	**» DIVERSIÓN** Carreras rápidas y espectaculares a las que les falta algo de "chispa".
88	**» DURACIÓN** La Campaña no está mal, y hay que sumar editor y multijugador.
NOTA 84	Aunque no explota todo su potencial, resulta muy jugable y divertido. Y el multijugador te tendrá "enganchado" horas.



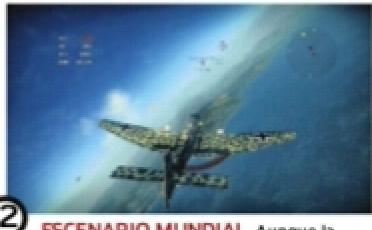


¿Simulador o arcade? Tú eliges el sistema de control en este simulador de vuelo ambientado en la II Guerra Mundial, en el frente del Pacífico.

EL REALISMO AÉREO TOMA EL CIELO DEL PACÍFICO



1 HISTORIA. Cada detalle del juego destila cuidado por la historia. Los documentados vídeos son una buena prueba de ello.



2 ESCENARIO MUNDIAL. Aunque la Campaña se centra en el Pacífico durante la II Guerra Mundial, hay misiones en Europa.



3 AS DEL AIRE. Escoge un sencillo control arcade o apuesta por el modo realista donde incluso despegar es todo un reto.

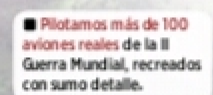
CUANDO LA GUERRA SE DECIDÍA EN EL **CIELO...**

Birds of Steel

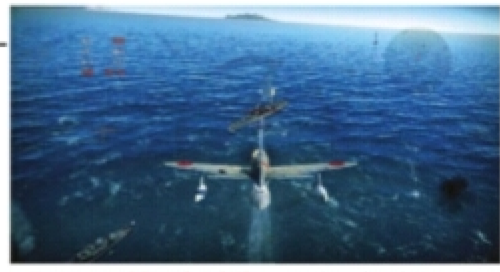
¿Eres un auténtico As de la aviación o un piloto novato? Da igual porque arcade y realismo se dan la mano en este realista y completo simulador bélico.

La Segunda Guerra Mundial vuelve a nuestras consolas, pero en esta ocasión de la mano de un simulador de vuelo de Gaijin Entertaiment, creadores de otros juegos del género como *IL-2 Sturmovik Birds of Prey* o *Apache: Air Assault*. La experiencia de este equipo desarrollando simuladores de vuelo se nota en el realismo que podremos apreciar en el juego y el mimo puesto en cada detalle histórico, aspectos que harán las delicias de los amantes de la recreación militar.

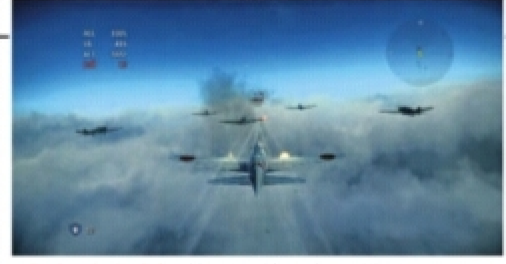
Y es que la II Guerra Mundial es el marco histórico donde se desarrollan las misiones del juego (escolta, destrucción de objetivos, reconocimiento...), con especial atención al frente del Pacífico. Así, en el modo Campaña militamos tanto en el bando de los Aliados como en el de los japoneses, en acontecimientos reales, puestos en pantalla con una recreación histórica impecable (los vídeos con imágenes de época son para quitarse el sombrero). Para abarcar al mayor número de jugadores, podemos elegir entre un modo de vuelo más arcade o el máximo realismo en el aire. La diferencia entre ambos extremos se traduce en diferentes físicas de vuelo (ojo, porque en el simulador puro cada maniobra resulta todo un reto), la limitación de munición o la facilidad con que nuestro avión puede ser derribado. Sea cual sea la opción elegida, te esperan combates muy intensos y espectaculares,



Pilotamos más de 100 aviones reales de la II Guerra Mundial, recreados con sumo detalle.



Nos esperan misiones de todo tipo, ya sea jugando en la Campaña, la Campaña Dinámica, en misiones sueltas o creadas con el editor.

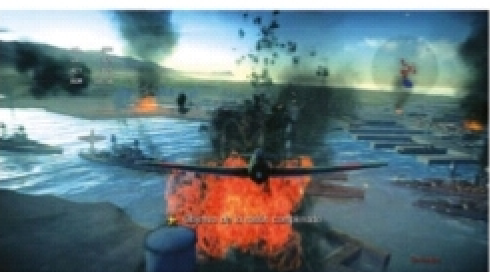


En el modo simulador debemos cuidar cada maniobra para no caer en "barrena" o colocar los "flaps" en la posición correcta.



Podemos escoger una vista interna desde la cabina. ¡Alucinante el detalle de cada una de las carlingas!

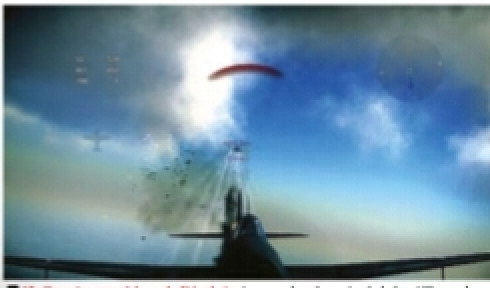




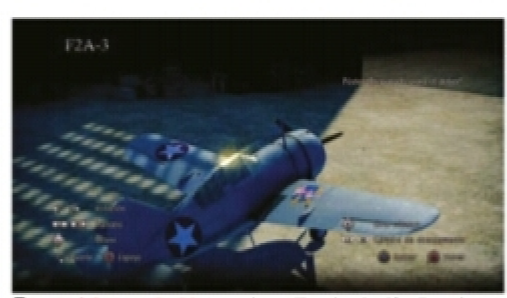
Completo en opciones y aviones y con una simulación realista: una gozada si te van los juegos de aviones.

en los que, gracias a un preciso control, resulta un placer volar entre decenas de enemigos haciendo presa con tus ametralladoras o hundiendo un destructor con varias bombas. Y aunque en algunos momentos bordea lo anodino con algunas misiones algo sosas o trayectos hasta el objetivo muy largos, el desarrollo general es lo bastante dinámico para no aburrir. Algo a lo que contribuyen sus ambiciosas opciones de juego: Campaña Histórica, misiones sueltas (con escenarios bélicos europeos), Campaña Dinámica (el resultado de la guerra cambia según nuestras victorias o derrotas), Editor de misiones... Y eso sin haber mencionado sus divertidos modos multijugador online, eventos especiales por tiempo limitado...

Gráficamente puede no resultar demasiado espectacular, pero el resultado global es excelente, especialmente en lo relativo al gusto por el detalle que se aprecia perfectamente en la recreación de las cabinas o el acabado de los más de 100 modelos de aviones disponibles. Con el añadido de un apartado sonoro impecable, el resultado es un juego técnicamente competente, pese a no ser espectacular. La suma de todos estos factores da como resultado un completísimo simulador que se adapta a todo tipo de jugadores y que en su modo de dificultad más exigente ofrece todo un reto de habilidad aérea. Si te atrae el género, es un juego que colmará todas tus ansias de volar.



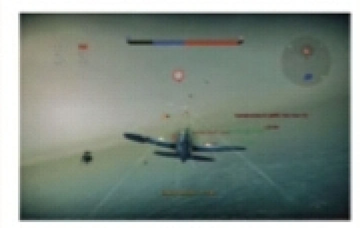
Vigila a tu espalda y defiéndete tomando el control del artillero de cola. Si te derriban, toma el control de otro avión de tu escuadrón.



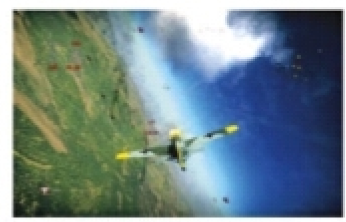
La atmósfera es soberbia (trazadoras silbando, el avión vibrando con los antiaéreos...). Y podemos modificar nuestros aviones en el hangar.

» COMPAÑEROS Y RIVALES EN LAS NUBES

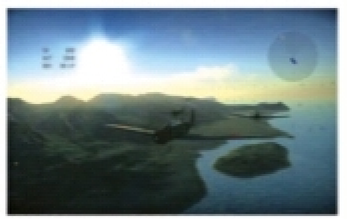
Si lo tuyo es jugar en compañía, ofrece opciones Online de todo tipo tanto para cooperar como enfrentamientos entre 16.



¡A POR ELLOS! Hay varios modos competitivos donde 16 jugadores luchan por hacerse por el control del territorio.



¡AYUDA! Hasta 4 jugadores pueden participar en misiones cooperativas donde la compenetración es parte indispensable.



¿ME CONOCES? Cada cierto tiempo se activan eventos especiales a los que nos podemos unir con otros jugadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

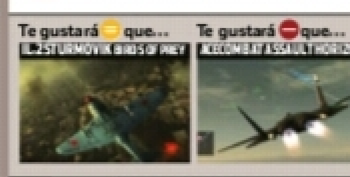
Poder de jugarlo como simulador o arcade. Realismo y fidelidad histórica. El precio.

» LO PEOR

Algunas misiones son poco espectaculares. Algunos aspectos gráficos son mejorables.

Te gustará ... que... IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY

Te gustará ... que... ACE COMBAT ASSAULT HORIZON



85	**» GRÁFICOS** Efectos y aviones tienen un gran acabado. Escenarios mejorables.
87	**» SONIDO** Voces en español, buena banda sonora y realistas efectos sonoros.
86	**» DIVERSIÓN** A veces le falta "chispa", pero tiene realismo y combates épicos.
90	**» DURACIÓN** Muchos modos tanto para un jugador como para multijugador.
NOTA 86	Si te va el género te atrapará. A veces le falta algo de ritmo pero lo suple con realismo, muchos aviones y modos de juego.





Un nuevo título protagonizado por Naruto, centrado en los combates y que ofrece toda la espectacularidad del anime y una plantilla enorme de luchadores.

UN NINJA **MENOS AVENTURERO**, PERO MÁS COMPLETO Y "GUERRERO"



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations

El incombustible Naruto regresa de nuevo para deleitarnos con los más vistosos combates. Y esta vez viene mejor acompañado que nunca.

Aunque hemos perdido ya la cuenta de los juegos de Naruto aparecidos en PS3, el ninja vuelve ahora a la carga con un juego de lucha uno contra uno en escenarios cerrados, que ofrece el aliciente de un enorme plantel de luchadores y combates plagados de novedades.

Para empezar, ofrece 72 personajes, la cifra más alta en un juego de Naruto, con los que podemos disfrutar en un interesante modo Historia, que desgrana líneas argumentales independientes para diferentes personajes mediante vídeos y escenas estáticas creadas para la ocasión por el estudio Pierrot (los del anime) y que harán las delicias de los fans: los orígenes de Naruto como ninja, en la etapa Shippuden, del ninja Zabuza (una de las incorporaciones más esperadas)... Para narrar todas estas tramas, el juego abandona los elementos "aventureros" de otras entregas para centrarse en unos combates visualmente espectaculares y muy accesibles por su sencillez. Y aunque es cierto que se ha incorporado novedades como un modo Despertar (con poca vida podemos activar diversas "formas" más poderosas del personaje, como Naruto con el manto del Kyubi) y hay una nueva barra que limita las desapariciones para escapar del enemigo, los movimientos son escasos y a la larga los combates acusan la falta de profundidad. Lo que no impide que sean clavaditos a los de la serie y que los fans alucinen con cada ata-

Incluye 72 personajes controlables y 15 luchadores de apoyo. Incluso contaremos con el reencuentro con los ninja Zabuza y Haku.

NARUTO Y COMPAÑÍA SE DEDICAN **A REPARTIR "LEÑA" NINJA**



1 **TRAMAS.** La Historia abarca casi todos los arcos argumentales de la serie. ¡E incluye vídeos inéditos creados para la ocasión!



2 **¡A LUCHAR!** Aparcados los elementos aventureros y de exploración, esta entrega se centra exclusivamente en los combates.



3 **COMO EN LA TV.** Mantiene un gran parecido con la serie original gracias al uso del Cel Shading y la fluidez del motor gráfico.





■ Los combates se caracterizan por su dinamismo y sencillez: 2 botones para golpes cuerpo a cuerpo y otro botón para los ataques a distancia.



■ Hay dos novedades importantes: un "modo Despertar" para adoptar formas más poderosas y una barra que limita las desapariciones.



■ Solicita la ayuda de dos luchadores ninja (hay 15 personajes exclusivos a tal efecto, además de los 72 disponibles), para realizar ataques o defensas especiales.





No supone una evolución, pero ofrece un online más equilibrado y un modo Historia más completo.

que especial (que requieren una cantidad de "chakra" determinada con el consiguiente toque táctico). Igualmente sus opciones de juego seguro que contentan a todos los jugadores: Duelo (contra otro jugador en la misma consola o contra la IA), Torneo hasta para 8 jugadores por turnos, Tienda con multitud de extras e interesantes modos Online. Si eres de los gusta de jugar en Red, te alegrará saber que se han equilibrado los combates para evitar prácticas algo "tramposas" y que se ha incorporado un sencillo minijuego antes de cada combate para conseguir habilidades especiales haciendo uso de las cartas coleccionables oficiales de Naruto.

El apartado gráfico sigue siendo tan vistoso como siempre gracias al uso del Cel Shading y sus espectaculares resultados: personajes y escenarios "clavados" a los del anime. Y todo ello moviéndose con una fluidez extraordinaria lo que, acompañado por un buen apartado sonoro hacen que técnicamente guarde gran parecido con los episodios tantas veces vistos en la tele. Resumiendo, *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations* ofrece todo lo que cualquier fan de Naruto busca (especialmente en lo que a fidelidad y número de personajes se refiere), pero se queda corto como juego de lucha por su sencillez y por su parecido a anteriores titulos de la saga (y ha perdido la parte de exploración). Aun así, si eres fan del ninja, te gustará. ⭘



■ Podemos jugar combates contra un amigo desde la misma consola o participar en Torneos en los que los "piques" están asegurados.



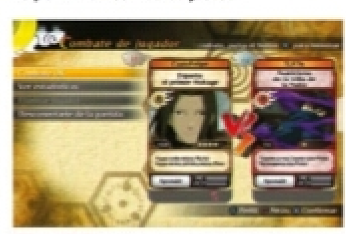
■ Los ataques especiales son muy vistosos y "clavados" a los del anime Pero úsalos con cabeza porque requieren una cantidad de "chakra".

» DEMUESTRA TU PODER NINJA A TODOS

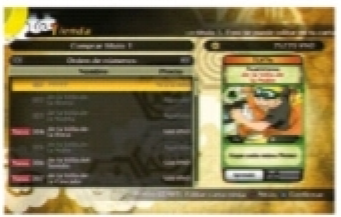
Los combates online han sido revisados para ofrecer algunas curiosas novedades y unos enfrentamientos más equilibrados.



MÁS JUSTO. Los combates en red se han equilibrado para evitar "trampas" que no permitían combates justos.



¡ENVIDO! Con las cartas coleccionables oficiales de Naruto podemos activar un sencillo minijuego para ganar habilidades.



¿Y TÚ DE QUIÉN ERES? Compra en la Tienda habilidades para tu personaje o el aspecto y el nombre con el que lucharás.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gran plantel del luchadores. Las nuevas secuencias animadas y equilibrado online.

» LO PEOR
Sigue siendo muy parecido a anteriores entregas. Los combates pecan de sencillos.

Te gustará + que... Te gustará = que...



87	**» GRÁFICOS** Su buen acabado final es calcado al del anime. Un lujo para los fans.
83	**» SONIDO** Buenos efectos y las voces en inglés o japonés. Música correcta.
85	**» DIVERSIÓN** Combates rápidos y espectaculares... pero demasiado sencillos.
87	**» DURACIÓN** Modo Campaña largo, Torneos, potente multijugador...
NOTA 85	Pocas novedades y combates sencillos, pero sus muchos personajes y fidelidad con el anime encandilarán a los fans.






Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **PIPEWORKS SOFT./CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**





JUGADORES 1 · JUEGO ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

www.capcom-europe.com



Los *DMC* son un torrente de acción bajo una ambientación entre gótica y moderna que sigue funcionando hoy en día. Llegarán también a PSN.

En *DMC2* podemos elegir empezarlo con Lucia o con Dante. El de PS2 tenía 2 discos, uno para cada personaje.

LOS ORÍGENES DEL **CAZADEMONIOS** MÁS FAMOSO

Devil May Cry HD Collection

Dante demostró en PS2 que se puede cazar demonios con estilo y chulería. Ahora puedes recordar sus andanzas en HD.

Dante es uno de los personajes más icónicos de la pasada generación. Su dinámico enfoque de la acción y su explosiva puesta en escena nos enamoraron desde el primer *Devil May Cry* (allá por 2001) y, aunque para muchos *DMC2* fue un paso atrás, la saga volvió por sus fueros con *DMC3*. Si en su momento te los perdiste o quieres volver a recordarlos como aperitivo al "reboot" que Capcom prepara para la saga (dejándola en manos de los creadores de *Heavenly Sword*), ya puedes adquirir *Devil May Cry HD Collection*. Un recopilario que reúne en un solo disco *DMC*, *DMC2* y *DMC3 Special Edition* (que trae mejoras con respecto a *DMC3*, como ajustes en la dificultad y un nuevo personaje jugable: Vergil, el hermano de Dante). Y cómo no, remasterizados a 720p, con trofeos y opción de ponerlos en formato panorámico (eso sí, esto último depende del juego).

Aunque el "lavado de cara" no sea tan efectivo en *DMC* y *DMC2* (recordemos que el primero tiene más de 10 años), desde el punto de vista jugable a nosotros nos siguen pareciendo muy disfrutables. Lástima que los extras que nos prometieron se limiten a una galería con "artworks" y bocetos y la BSO de los juegos. Esperábamos más en este sentido...

Dante vuelve con toda su chulería junto a Trish, Lucia, Vergil y el resto de personajes de los *Devil May Cry*.



Los extras se limitan a una galería de ilustraciones y audio (y los trofeos). No ofrece opción de verlos en 3-D.

» UN **DESARROLLO** QUE CREÓ ESCUELA

A partir de 2001 salieron en PS2 no pocos juegos "estilo *DMC*". Su dinámico enfoque de la acción y su explosiva puesta en escena sirvieron de "inspiración" para muchas aventuras posteriores. Aunque los puzzles han ido perdiendo peso...



1 **ACCIÓN CON ESTILO.** Combinar espada y armas de fuego con poses chulescas y acrobacias. Así se las gasta Dante.



2 **PUZZLES.** También hay algunos puzzles, herencia de los *RE*, aunque han ido perdiendo fuerza con el paso de las entregas.

VALORACION

» LO MEJOR
Desde el punto de vista jugable nos siguen resultando divertidos y muy apetecibles.

» LO PEOR
Gráficamente se le notan los años (pese al HD) y los extras son bastante escasos.

84	**» GRÁFICOS** El que mejor luce es *DMC3*. Los otros dos hacen lo que pueden...
88	**» SONIDO** Su mezcla de "guitarreo" con melodías góticas sigue funcionando.
89	**» DIVERSIÓN** Nosotros volvimos a disfrutar con su dinámico enfoque de la acción.
90	**» DURACIÓN** Tres aventuras de acción que ofrecen unas 30 horas en total.
NOTA 88	Otro trocito de la historia de PS2 en HD que los nostálgicos y completistas querrán tener. Aunque traiga pocos extras.





La reedición de estos clásicos nos pone en bandeja la oportunidad de jugar a dos títulos de terror IMPRESCINDIBLES.

DOS CLÁSICOS DEL **TERROR** QUE SE REESTRENAN EN PS3

Silent Hill HD Collection

El misterioso pueblo esta de moda. Aprovecha para saborear terror en estado puro con dos enormes clásicos del género.

Konami nos brinda la oportunidad de revivir o (saborear por primera vez) el segundo y tercer capítulo de la saga de terror que marcó un hito en el género, con gráficos a 720p y todas las voces grabadas de nuevo, con mejor calidad sonora e interpretativa.

Sin contar el primero (PSone), estos son los dos mejores juegos de la serie, aunque no se entiende que no esté *SH4 The Room*...

Nos esperan dos aventuras con una excelente ambientación, unos acertijos tremendamente desarrollados y un diseño artístico de primera. Todo pensado para crear sensación de angustia asfixiante, en la que somos atosigados por una ciudad plagada de perturbadoras criaturas y cambios de dimensión espantosos en los que todo es más retorcido e imposible. Visitaremos hospitales, centros comerciales y parques de atracciones mientras resolvemos algunos de los acertijos mejor planteados en los últimos años. Y todo con una ambientación sonora de lujo, donde los efectos ambientales y las tristes melodías tienen mucho que decir. Es cierto que el control se ha quedado antiguo, pero es un Blu-ray muy recomendable para aficionados a los juegos de terror.

En *Silent Hill 3* no hay muchos combates y muchas veces la mejor opción es salir corriendo ante el monstruo de turno.



Los personajes secundarios son de lo más intrigantes. En estos dos capítulos de la saga los hay a montones.

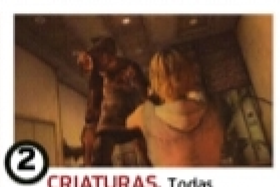
Los horribles seres que pueblan Silent Hill son los auténticos protagonistas de las aventuras.

» DOS VIAJES AL **PUEBLO MALDITO**

Este recopilatorio sólo incluye los dos primeros Silent Hill aparecidos en PS2, pero no *SH The Room*... Por lo demás, mantiene la misma ambientación agobiante de siempre, buscando la tensión psicológica más que el susto, pero en HD.



1 CIUDAD DECADENTE. El pueblo y sus alrededores crean por sí mismos el entorno perfecto para elevar la tensión al máximo.



2 CRIATURAS. Todas provocan repulsión con su diseño retorcido y perturbador, algunos son iconos del género.

VALORACION

» LO MEJOR
La música, los personajes y ambiente único junto con una historia que te ata al mando.

» LO PEOR
El control está anticuado y los combates son bastante obtusos. ¿Y Silent Hill 4?

80	**» GRÁFICOS** Pese al incremento de resolución, se nota el paso de los años.
94	**» SONIDO** Las voces regrabadas y música y sonido ambiente insuperables.
92	**» DIVERSIÓN** Te atrapará su desarrollo, sus puzzles y la curiosidad...
90	**» DURACIÓN** Unas 10 horas por aventura, más si quieres ver los muchos finales.
NOTA 89	Dos clásicos del terror que merecen ser jugados. Incluso hoy se defienden bien frente a la competencia actual en el género.



Género: ACCIÓN
Desarrollador: ALVION
Editor: SONY
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 7,99 €

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS INGLÉS · VOCES NO · INSTALACIÓN 525 MB · RESOLUCIÓN 720P

www.es.playstation.com

■ *Malicious* es un juego de acción/beat'em up en el que nos esperan 6 niveles cerrados, todos habitados por variadas tropas y un enemigo de gran tamaño.

■ Al eliminar enemigos acumulamos Aura, con el que reparar al personaje y ejecutar golpes más poderosos.

CUANDO LA ACCIÓN SE VUELVE **"MALICIOSAMENTE"** BREVE

Malicious

En este atípico juego de acción manejamos a una marioneta sin voluntad invocada para derrotar a la personificación del mal...

Para derrotar a Malicious antes debemos acabar con otros 5 poderosos enemigos que tienen las armas y habilidades que necesitamos. Nuestra herramienta es el "manto de cenizas", un objeto mágico capaz de mutar en 4 armas (una espada, dos enormes puños, una lanza y un arma de fuego), aunque sólo dispondremos de todos estos usos, y algunas habilidades extra, al derrotar a los jefes.

La mecánica es sencilla: podemos elegir entre los 5 niveles disponibles que, a grandes rasgos, son un recinto cerrado donde nos aguarda el jefe final rodeado de cientos de enemigos pequeños y un límite de tiempo de 30 minutos para terminar el combate. Eliminando a los enemigos menores acumulamos puntos de Aura, útiles para reparar a nuestra marioneta o ejecutar golpes más fuertes. La clave es encontrar la rutina para vencer al enemigo final y golpearlo hasta que caiga, algo que no siempre es fácil si no hemos desbloqueado antes el arma o habilidad adecuada. Eso, junto a un ránking online y un modo libre, es todo lo que ofrece *Malicious*, un juego entretenido y estéticamente atractivo, pero muy corto (da para unas 3 horas) y con una horrenda gestión de la cámara. Si no eres un auténtico fanático de la acción, sólo verás un juego mejorable en todo.

■ El relajante mundo central da acceso a los 5 niveles iniciales. Podemos jugarlos en el orden que queramos...

■ Nuestra marioneta tiene una capa capaz de convertirse en cuatro armas distintas.

TU ÚNICO ALIADO: EL MANTO DE LAS CENIZAS

En *Malicious* sólo contaremos con una ayuda, el manto de las cenizas, un ítem capaz de mutar en cuatro armas distintas y que además nos ayudarán a aumentar nuestras habilidades, como ejecutar hasta 6 saltos seguidos en el aire o huir de los ataques enemigos...



1 ARMAS. El manto puede transformarse en cuatro armas. Tienes que utilizar cada una en la situación más adecuada.



2 HABILIDADES. Aparte de armas ganamos habilidades extra, como poder realizar hasta seis saltos en el aire.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño de los enemigos, su sencillo control, el viejo sistema de "Continues"...

» LO PEOR
La mareante y poco cooperativa cámara. Es corto y apenas tiene alicientes para rejugar.

88	**» GRÁFICOS** Cel Shading que convence sobre todo en los enormes jefes finales.
86	**» SONIDO** Voces de un idioma inventado, efectos correctos y buena música.
74	**» DIVERSIÓN** Mecánicas repetitivas, un control simple y la cámara no ayuda.
65	**» DURACIÓN** Unas 3 horas, sin mucho aliciente para rejugar, salvo los ránkings...
NOTA 78	Original juego de acción con una atractiva estética, pero que apenas dura 3 horas y que presenta fallos graves.

JUEGO Play RECOMENDADO

JOURNEY

7

Género: **AVENTURA/ PUZZLE**
Desarrollador: **THAT GAME COMPANY**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **12,99 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES – · INSTALACIÓN 591 MB · RESOLUCIÓN 720P

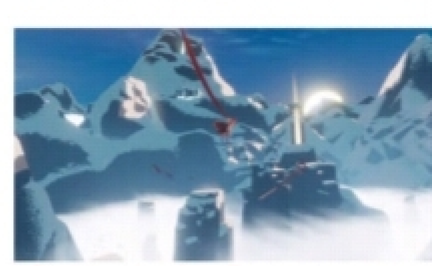
www.es.playstation.com

■ *Journey* nos invita a recorrer un enorme desierto plagado de ruinas para llegar a la cima de una montaña, con unas simples mecánicas de juego y una relajante puesta en escena.

CUANDO UN VIDEOJUEGO SE CONVIERTE EN **OBRA DE ARTE**

Journey

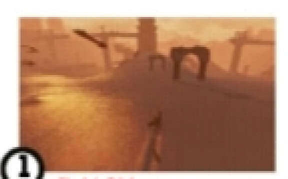
■ Estos retazos rojos de tela son básicos en el juego: son interruptores, "power ups" para saltar más alto...



■ El control apuesta por la sencillez: con ✖ saltamos, con ● emitimos sonidos para interactuar con el entorno...

» UN VIAJE LLENO DE **EMOCIONES**

Journey es tan especial que es difícil hacer un análisis sin destripar sorpresas. Por eso, preferimos no mostraros sus momentos álgidos: sólo diremos que, aunque breve, es variado y con ideas interesantes...



1 **SLALOM.** En ocasiones bajaremos a grandes velocidades por empinadas pendientes. Pasar por las puertas tiene "trofeo"...



2 **ONLINE.** Podemos viajar solos o con otro jugador, que se meterá y saldrá de la partida sin que tengamos control sobre ello.

Los creadores de *Flow* y *Flower* se superan con este viaje sensorial del que cada uno sacará su propio mensaje...

Títulos como *Shadow of the Colossus* demuestran que los juegos pueden emocionar como un buen poema y a esta categoría se une *Journey*, un título que sin diálogos, apenas trama y dificultad nula, encierra un mensaje tan bello como único. Su argumento nos cuenta el viaje de un nómada que debe atravesar el desierto para alcanzar la cima de una montaña... Básicamente, los niveles nos invitan a llegar desde un punto A a otro B resolviendo "puzzles" sencillísimos que se limitan a interactuar con elementos del entorno para saltar más alto, volar o activar puentes... Y es que la "gracia" de *Journey* es explorar y probar cosas: ante nosotros se abren inmensas zonas desérticas repletas de dunas y algún que otro peligro, que superaremos solos o acompañados por otro jugador online.

Y es que *Journey* es una experiencia extrasensorial: los parajes son tan simples como bellos y nos deleita con virguerías técnicas como una gran recreación de la arena o efectos de luz y calor impresionantes. Añade una emotiva banda sonora y el resultado es un título de esos que justifican que los videojuegos se consideren arte. Vale que no dura mucho (2-3 horas, aunque sacar todos los trofeos lleva más) y que pueda resultar hasta un pelín caro, pero nunca has jugado a algo tan sumamente bello. *Journey* puede ser el viaje de tu vida...

■ *Journey*, como la buena poesía, transmite emociones y un mensaje único para cada jugador...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La sensación de soledad mientras juegas. Los bellos y efectistas gráficos. La BSO.

» LO PEOR
Es corto y caro (aunque rejugable). El multijugador podría tener más opciones...

90	**» GRÁFICOS** Simples de apariencia, pero bellos, sólidos, y repletos de efectos.
94	**» SONIDO** No hay voces, pero efectos y música llegan a "tocar la fibra".
92	**» DIVERSIÓN** Control simple que ayuda a que la exploración pique para seguir.
84	**» DURACIÓN** La primera vuelta da para 2-3 horas, aunque darás más de una.
NOTA 90	Una obra de arte hecha juego, un título sin apenas argumento que será capaz de tocarte la fibra sensible con su mensaje.

Género: VELOCIDAD
Desarrollador: EVOLUTION STUDIOS
Editor: SONY
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 5,95 €

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI – · TEXTOS CASTELLANO · VOCES –

FUNCIONES
Pantalla táctil
Panel táctil trasero

http://es.playstation.com

■ *MotorStorm RC* es un arcade de velocidad con coches de radiocontrol, al más puro estilo *MicroMachines*...

CONDUCCIÓN EXTREMA... A **PEQUEÑA** ESCALA

MotorStorm RC

Motos, coches, camiones y quads se quedan en el garaje para que los coches de radiocontrol compitan...

Tras deleitarnos con 4 entregas de conducción "off road" (3 en PS3 y una en PS2/PSP), la saga cambia de tercio para el debut en Vita. La conducción off road y competitiva sigue intacta, pero ahora los protagonistas con los coches RC y los circuitos que se ambientan en parques y otros lugares comunes.

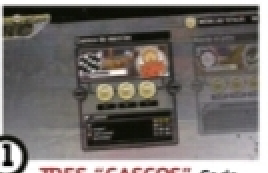
***MotorStorm RC* ofrece 4 festivales,** cada uno ambientado en cada una de las entregas anteriores, en los que nos esperan 12 eventos (carreras, contrarrelojes, vuelta rápida...) y el ya clásico sistema de puntuación de 1 a 3 "cascos" según terminemos cada evento. A más cascos, más elementos desbloqueamos: nuevos eventos, pinturas, vehículos... Todo ello con un gran control que utiliza los dos sticks (emula el control de un coche RC bastante bien), la posibilidad de ver los tiempos de los amigos para intentar superarlos (no tiene modo online), unos gráficos correctos sin más y una gran rejugabilidad (repetirás muchos eventos para conseguir las 3 estrellas). No es ninguna maravilla técnica, pero como lo pruebes no dejarás de jugar y por 6 euritos está realmente bien y seguro que no te decepciona...



■ Los coches RC, de 8 clases, son los bólidos de este *MotorStorm*.

» MUCHO POR VER Y **DESBLOQUEAR**

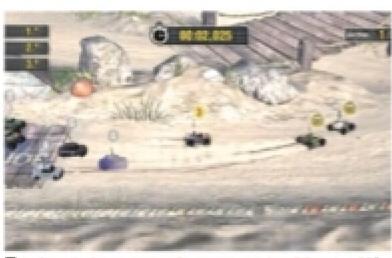
Coches, circuitos, eventos... *MRC* tiene muchos secretos y verlos todos te llevará tiempo.



① TRES "CASCOS". Cada carrera se puntúa de 1 a 3 cascos, que son la moneda de cambio para desbloquear coches, pistas...



② PARQUE. También existe un parque de juego donde podrás probar los 8 tipos de vehículo y hacer alguna filigrana.





■ Incluye 5 vistas, pero solo un par son jugables. También podemos crear eventos de carrera, derrape, contrarreloj...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su capacidad para picar. Es rejugable. Desbloquearlo todo lleva tiempo. El precio.

» LO PEOR
La IA rival es bastante mala. No es espectacular. Y, lo peor, no tiene modos online.

79	**» GRÁFICOS** Correctos, cumplen su cometido, pero ni pistas ni coches sorprenden.
84	**» SONIDO** Buenos efectos y música con algunos temas muy pegadizos.
89	**» DIVERSIÓN** Aunque echarás de menos competir online, entretiene... y mucho.
90	**» DURACIÓN** Para ser un "jueguico" descargable barato, da muchísimo de sí.
NOTA 86	Un divertido y asequible arcade de velocidad que es de lo más entretenido que puedes descargarle a tu Vita.

■ PSVITA ■ +3 AÑOS ■ LUCHA ■ PQUBE ■ YA DISPONIBLE ■ 39,99€
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.ES.PLAYSTATION.COM/

BlazBlue Continuum Shift Extended



■ *BlazBlue CSE* es la edición más completa, con todos los luchadores de la saga y sus ataques especiales, modos de juego...

La lucha 2D más técnica salta a la nueva portátil con la entrega más completa de todas, con un total de 18 luchadores, más modos de juego que nunca (más de 10 entre arcade, versus, Abyss, retos...), combates online ad hoc de todo tipo (2 vs 2, 3 vs 3 o incluso 2 vs 4). Vamos, que juego hay para rato. Además, el control, que es más técnico que en *UMvC3*, es una delicia y tiene muchas posibilidades, aunque los tiempos de carga son largos y el reducido elenco de luchadores desluce el resultado.





GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
89	75	90	91

NOTA 86 — Más técnico y exigente que *UMvC3*, completo en modos aunque lastrado por sus pocos luchadores y muchas cargas.

■ PSVITA ■ +7 AÑOS ■ ACCIÓN ■ WARNER ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95€
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ HARRYPOTTER.LEGO.COM

LEGO Harry Potter Años 5-7

Ya puedes vivir las andanzas del joven mago con la adaptación a Vita de su último juego. Es idéntico en contenido: están todos los niveles de las 4 pelis, los duelos de magos, los diferentes hechizos, los secretos... También hay hueco para las novedades, como el uso de la pantalla táctil (para apuntar y lanzar hechizos). Eso sí, por alguna extraña razón, el juego ocasionalmente sufre bajadas de frames (se ralentiza) y, además, no tiene modo ad hoc para jugar con un amigo, siendo así una versión "menguada".



■ *LEGO Harry Potter Años 5-7* da el pego en Vita y luce como en PS3, aunque a veces "petardea"...

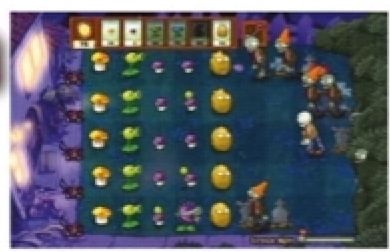
GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
80	82	84	88

NOTA 83 — La jugabilidad clásica de los títulos de LEGO debuta en Vita manteniendo intacta la fórmula, aunque con fallitos técnicos.

■ PSVITA ■ +3 AÑOS ■ ESTRATEGIA ■ SONY ONLINE ENT. ■ YA DISPONIBLE
■ 11,25€ ■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ ES.PLAYSTATION.COM

Plants vs Zombies

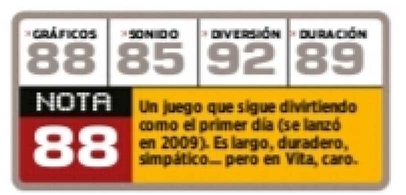
El aclamado juego de estrategia, en el que debemos defender nuestra casa de oleadas de zombis sembrando diversos tipos de planta, desembarca en Vita manteniendo intactas todas sus virtudes, como un modo Historia con 50 niveles, más de 50 tipos de planta, minijuegos, modo supervivencia... Vamos, que es como la versión de PS3, pero con la posibilidad de jugar tocando la pantalla táctil (y agitando la portátil para recoger las monedas y la energía solar). Es un gran juego... pero a un precio elevado.



■ Podemos jugar con la pantalla táctil o los controles de siempre. Además incluye minijuegos y extras.

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
88	85	92	89

NOTA 88 — Un juego que sigue divirtiendo como el primer día (se lanzó en 2009). Es largo, duradero, simpático... pero en Vita, caro.



Y ADEMÁS...

■ PSVITA ■ +3 AÑOS ■ PARTY GAME ■ SONY ■ YA DISPONIBLE
■ GRATIS ■ CASTELLANO ■ 1-8 JUGADORES ■ ES.PLAYSTATION.COM

» Frobisher Says

En mayo llega esta colección de 50 microjuegos (duran segundos) en los que debemos agitar la consola, tocar la pantalla táctil... todo con humor y modos para hasta 8 pasando la consola. Lo malo es que son pocos juegos y pronto se repiten.

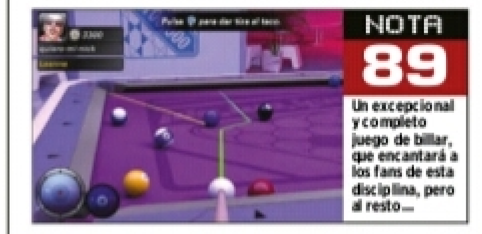


NOTA 70 — Un simpático título, pero que se torna repetitivo tras unas pocas partidas. Le faltan pruebas...

■ PSVITA ■ +3 AÑOS ■ BILLAR ■ SONY ■ YA DISPONIBLE
■ 7,99€ ■ CASTELLANO ■ 1-16 JUGADORES ■ ES.PLAYSTATION.COM

» Hustle Kings

Disfruta del fotorrealista simulador de PS3 adaptado a Vita, que ofrece la misma cantidad de modos (tiros especiales, diferentes tipos de reglas...), modos online y opciones pensadas para Vita, como el uso de las cámaras para personalizar las mesas.

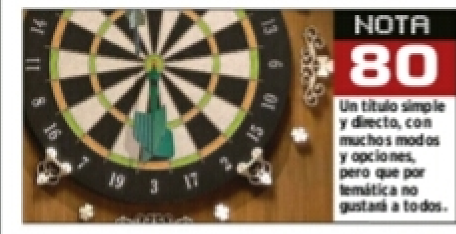


NOTA 89 — Un excepcional y completo juego de billar, que encantará a los fans de esta disciplina, pero al resto...

■ PSVITA ■ +3 AÑOS ■ DARDOS ■ SONY ■ YA DISPONIBLE
■ 7,99€ ■ CASTELLANO ■ 1-16 JUGADORES ■ ES.PLAYSTATION.COM

» Top Darts

Coloca tu dardo y desplaza el dedo por la pantalla táctil para lanzarlo con la fuerza justa. Eso es casi todo lo que harás en este curioso título, que ofrece variados tipos de juego, multiugador... pero que solo disfrutarán los habituales a los pubs.



NOTA 80 — Un título simple y directo, con muchos modos y opciones, pero que por temática no gustará a todos.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PS VITA.

STREET FIGHTER X TEKKEN **FIGHTSTICK PRO T.E.**

TIPO **ARCADE STICK**
COMPATIBLE **PS3**
COMPAÑÍA **MADCATZ**
PRECIO **159,99 €**
WEB **WWW.MADCATZ.COM**

Play ¡PERIFÉRICO DEL MES!

La lucha, como en los salones recreativos

Si eres un fan de la lucha sabrás que, como con un arcade stick, no se juega con nada. Y a la hora de fabricar sticks, Madcatz es toda una experta, tal y como demuestra una vez más con su última criatura, que llega con los motivos de *Street Fighter X Tekken*...

» ERGONOMÍA. La disposición del stick y los botones "copia" la de las máquinas recreativas y es bastante cómoda. Posee un tamaño y peso considerable en comparación con otros sticks de otros fabricantes, lo que asegura que no se desplace fácilmente sobre una superficie lisa o que incluso se pueda jugar poniéndolo sobre las rodillas. Es muy cómodo a la hora de jugar.

» STICK. De la reputada marca Sanwa Denshi, es un stick de 3 interruptores que no tiene NADA que envidiar a los de cualquier recreativa que hayas probado. Es suave, preciso, no muy ruidoso y sobre todo, cómodo (aunque el recorrido es cuadrado, y no circular). Es el punto fuerte del mando, un stick de los mejorcitos que hemos probado y con diferencia.

» BOTONES. Son Sanwa, como el stick. Los 8 delanteros pueden dar la sensación de ser un poco endebles, pero aguantan bien los "malos tratos", tienen buen recorrido y son agradables al tacto (aunque nos gusta más el stick). Los botones START y SELECT están en un lateral, para evitar pulsarlos por accidente.

» ACABADO. Los materiales derrochan calidad, con plásticos robustos para aguantar los "envites" y pensado para durar mucho.

» EXTRAS. Dispone de botón turbo, selector para decidir cómo se comportará el stick (como stick derecho, izquierdo o cruceta del Dual Shock 3), cable de 4 metros que podemos esconder en un pequeño compartimento...

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
Un soberbio stick con un acabado de lujo, que tiene en su elevado precio su gran "pero". Sólo disponible en Fnac y Mediamarkt.



■ El FightStick Pro de *Street Fighter X Tekken* es muy sólido y robusto.

COMPLEMENTOS PARA PS VITA

PS3 29,95 € SONY ES.PLAYSTATION.COM

» PS Vita Travel Pack

Si eres de los que viaja mucho en coche, este pack esta pensado para ti. Incluye una funda acolchada con espacio para la consola, cuatro tarjetas de juego y accesorios (como el cargador de coche incluido, el cargador normal y un cable de datos), así como un porta tarjetas (con capacidad para 8 juegos y 2 memory cards), un protector de pantalla, gamuza y correa. Buen acabado en general, aunque la funda es un poco "grandecita" y abultalo suyo...

» VALORACIÓN: **MUY BIEN**



PS3 24,95 € SONY ES.PLAYSTATION.COM

» PS Vita Starter Pack

Si no viajas en coche, este otro pack quizá te interese más. La correa, gamuza, protector de pantalla y porta tarjetas son idénticos a los del Travel Kit y la diferencia está en que incluye 2 fundas: una de neopreno al estilo de la de PSP (aunque más fina y "endeble", pero la tapa por completo dejando solo hueco para los cascos) y otra rígida "inteligente", con varias posiciones para que no moleste a la hora de jugar o sirva como base para ver vídeos.

» VALORACIÓN: **MUY BIEN**



TRITTON SWITCHBLADE WIRELESS CHAT **HEADSET**

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑÍA	**TRITTON**
PRECIO	**29,90 €**
WEB	**WWW.MADCATZ.COM**

Un headset con un atractivo diseño

ERGONOMÍA. Gracias a la pinza de plástico que podemos cambiar de posición, podemos usarlo en ambos oídos, lo que sumado a un buen tamaño de los botones o un micro retráctil culminan un headset cómodo y atractivo.

CALIDAD DE SONIDO. La normal en este tipo de headsets mono. No es espectacular, pero suficiente para entender de forma nítida lo que dice tu interlocutor. El micro también tiene una calidad similar. Más que suficiente.

ACABADO Y EXTRAS. El headset está fabricado principalmente con plásticos que, aunque son robustos, no están perfectamente rematados (se nota la fabricación china), por no hablar del incómodo botón de power. Al menos, la caja incluye una cómoda base de carga y cable USB. Además, permite emparejar 2 dispositivos, por lo que podemos jugar online y atender las llamadas de nuestro móvil, y es compatible con el estándar Bluetooth 2.0 (y un alcance de casi 10 metros).

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**
Un headset robusto, con una calidad de sonido más que aceptable y con un atractivo diseño, aunque con un acabado mejorable.



Los Switchblade cuentan con un micro retráctil y una cómoda base de carga.

ATOMIC TWINSHOCK 3 **CONTROLLER**

TIPO	**MANDO**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑÍA	**BLADE**
PRECIO	**49,95 €**
WEB	**BLADEREPRESENTACIONES.ES**

Un mando dedicado a los fans de Lamborghini

CRUCETA Y STICKS. La cruceta no es la mejor baza de este mando con licencia oficial de Lamborghini. Es bastante tosca y se hunde demasiado. En cambio, los sticks sí nos han gustado. Son duritos (pero lo justo) y tienen un diseño que facilita el agarre.

BOTONES. La botonera frontal cumple con creces con su cometido. Pero los gatillos no tanto. Nos gusta que sean más largos porque no resbalan, pero su recorrido (y el de R1 y L1) es muy reducido. Como extra, tiene un botón macro que nos permite almacenar hasta 15 combinaciones de botones.

ERGONOMÍA Y ACABADO. Su diseño es muy similar al del Dual Shock 3 oficial de Sony, pero con un acabado lacado (en negro o en blanco) y suave al tacto. Hay una versión sin cable (49,99 €) y otra con cable que sale algo más barata (32,99 €). Los hay mejores.

El diseño es similar al Dual Shock. Lo hay en negro y en blanco.

» **VALORACIÓN: BUENO**
No aprovecha la licencia de Lamborghini ni destaca por nada en concreto. No está mal como segundo mando, pero es caro.

PS3 9,99 € SONY ES.PLAYSTATION.COM

» Cable / Cargador

Si se te ha roto el cargador o el cable de datos, o quieres tener uno de repuesto en el trabajo o por si cargas allí la consola o haces una copia de seguridad de tus archivos, puedes hacerte con uno extra. El cable de datos (como el de la foto), cuesta 9,99 € y el cable de corriente junto con el adaptador AC otros 9,99 €. 20 euros para el conjunto. El acabado y la calidad son idénticos a los que vienen en la caja de la consola... Es carillo.

» **VALORACIÓN: BIEN**

PS3 19,95 € SONY ES.PLAYSTATION.COM

» Auriculares

Los auriculares oficiales de PS Vita son intrauriculares, llevan micrófono incorporado (con selector de encendido/apagado) y con un cable de un metro de longitud aproximada. Como extras trae 3 juegos de almohadillas intrauriculares, para que se adapten bien a tu oído y no se caigan. En cuanto a la calidad del sonido, es bastante buena y limpia, especialmente en los rotundos graves, aunque los agudos se pierden un poco. Pero por 20 € tampoco esperarías el sonido de unos Senheisser de 100 €, ¿verdad?

» **VALORACIÓN: BIEN**



» PADS



1 **DUAL SHOCK 3**
» SONY » 59,95 €
Todas las virtudes del Sixaxis y con la vibración incluida. Eso sí, es caro.

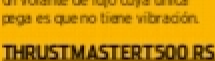
2 **BLACKFIRE CONTROLLER**
» ARDISTEL » 39,95 €
Un pad capaz de hacerle sombra al mando oficial y a menor precio.



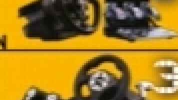
3 **SUBSONIC NEO**
» NOBILIS » 49,95 €
Un pad con muy buenas prestaciones y "mando a distancia" incorporado.

» VOLANTES

1 **LOGITECH G27**
» LOGITECH » 299,99 €
Un volante de lujo cuya única pega es que no tiene vibración.



2 **THRUSTMASTER T500 RS**
» THRUSTMASTER » 499,90 €
Una pasada de volante. El mejor en casi todo, pero muy caro.



3 **SPEEDRACER EVOLUTION**
» ARDISTEL » 59,95 €
Un volante inalámbrico, completo y con buen precio.

» ALTAVOCES



1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
» LOGITECH » 349,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.



2 **GIGAWORKS G550W**
» CREATIVE » 449 €
Aunque sea caro, es bastante potente y tiene los traseros inalámbricos.



3 **SURROUND SOUND SYSTEM**
» SONY » 199 €
Una "columna" de altavoces ideal para mejorar tu sonido si no te cabe un 5.1.

» HEADSETS

1 **TURTLE BEACH PX5**
» TURTLEBEACH » 249,95 €
Ofrecen 7.1 de calidad, son inalámbricos y con un acabado de lujo.

2 **TRITTON AX 720**
» MADCATZ » 149,95 €
Un headset de lujo que simula muy bien el sonido envolvente.



3 **HEADSET BLUETOOTH**
» SONY » 39,95 €
El headset oficial de Sony para PS3 es un buen headset, aunque no el mejor.

» LO MEJOR DE PS VITA



1 **MEMORY CARD 16GB**
» SONY » 49,99 €
Imprescindible para guardar partidas, DLC o todas tus compras digitales.

2 **PS VITA STARTER KIT**
» SONY » 24,99 €
Un gran lote de accesorios: 2 fundas, porta tarjetas, protector de pantalla...



3 **VIPCASE**
» THRUSTMASTER » 19,99 €
Una funda rígida tipo "concha", de las mejores que hemos visto para Vita.

1&1 HOSTING

APUESTA P

¡SOLO EL LÍDER TE OFRECE LA

¿El secreto de nuestro liderazgo? La confianza de nuestros clientes. 1&1 es el Agente Registrador de dominios número 1 en España y líder mundial en hosting con más de 6,4 millones de clientes.



MÁXIMA SEGURIDAD

- Servidores georredundantes: tu proyecto estará alojado en paralelo en dos centros de datos situados en diferentes lugares
- Máxima disponibilidad





*Oferta 6 meses gratis aplicable los 6 primeros meses de contrato sobre una selección de productos determinada, sujeta a un compromiso de permanencia de 12 meses y con coste por alta de servicio. Oferta "Dominio .info" aplicable durante el primer año de registro. El segundo año se aplicará la tarifa anual estándar anunciada en nuestra web. Todos los precios mostrados no incluyen IVA.
Para más información, consulta nuestras Condiciones Particulares en www.1and1.es.

LOS **MUERTOS VIVIENTES** INVADEN NUESTRAS CONSOLAS



BAILANDO CON ZOMBIS

Son torpes, lentos y malolientes. Pero son implacables. No se detendrán hasta que se coman tus entrañas. Están muertos. Y son legión. Los zombis invaden PS3 y aquí te damos las claves para elijas tu juego ideal y sobrevivas a la infección.

- Dead Island
- Dead Nation
- Dead Rising 2: Off the Record
- Plants vs Zombies
- Red Dead Redemption Undead Nightmare
- Resident Evil Code Veronica X HD
- Resident Evil Operation Raccoon City
- The House of the Dead Overkill
- Yakuza Dead Souls
- Zombie Apocalypse



VACACIONES EN EL MAR **DEL TERROR**

DEAD ISLAND

Bienvenidos a la isla de Banoi. Un paraíso con sus playas de arena fina y grandes posibilidades de ocio... Como sobrevivir ante cientos de zombis.

18

Género: **ACCIÓN/ROL**
Desarrollador: **TECHLAND**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **39,95 €**

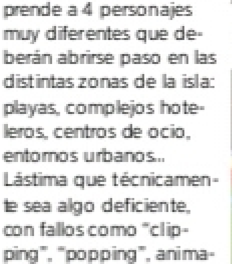


JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-4
TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

Purna es una de las 4 protagonistas. Es la experta en armas de fuego del grupo.

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. *Dead Island* tiene lugar en la isla de Banoi, un paraiso tropical en el que cientos de hambrientos zombis campan a sus anchas. Este panorama sorprende a 4 personajes muy diferentes que deberán abrirse paso en las distintas zonas de la isla: playas, complejos hoteleros, centros de ocio, entornos urbanos... Lástima que técnicamente sea algo deficiente, con fallos como "clipping", "popping", animaciones muy mejorables...

Bajo un vista subjetiva, ofrece un desarrollo abierto y con opción de compartirlo Online.



TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. *Dead Island* tiene aspecto de shooter en primera persona, aunque lo que menos haremos será disparar. Tras elegir a uno de los 4 protagonistas (cada uno es experto en un grupo de armas), nos sumergiremos en un desarrollo bastante abierto que ofrece misiones principales (que hacen avanzar la historia) y secundarias (que nos reportarán dinero y experiencia para mejorar a nuestro personaje como si fuera un juego de rol).

CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. Hay armas de fuego, aunque muchos combates se resuelven cuerpo a cuerpo (a puñetazos y patadas) o usando armas improvisadas que pillemos por ahí (como palas o remos) Explorarlo todo y hacer todas las misiones puede llevarte más de 25 horas, aunque es algo repetitivo. Lo bueno es que podemos cooperar Online con hasta 3 amigos, lo que hace el desarrollo mucho más divertido (y consigue que perdonemos sus fallos técnicos). Es casi como protagonizar una peli de serie B... para bien y para mal.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Pese a sus fallos técnicos, te lo vas a pasar muy bien en esta isla llena de zombis. Y más si juegas cooperando.



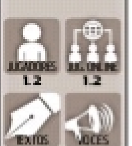
CORRER Y **DISPARAR** ES TU ÚNICA SALIDA

DEAD NATION

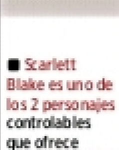
"Gracias al incidente" de PSN, muchos pudieron jugar de forma gratuita a este "mata-mata" descargable muy divertido en cooperativo.

18

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **HOUSEMARQUE**
Editor: **SONY**
Precio: **12,99 €**



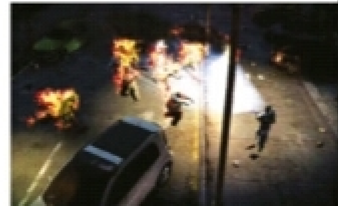
JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 1-2



TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

Scarlett Blake es uno de los 2 personajes controlables que ofrece *Dead Nation*.

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. En *Dead Nation* el mundo tal y como lo conocemos ha llegado a su fin. Miles de zombis campan a sus anchas y dos supervientes, Jack McReady y Scarlett Blake, van a abrirse paso a tiros entre las hordas de muertos vivientes por devastados entornos urbanos y aterradores pantanos en busca de una cura para detener esta infección que está asolando nuestro planeta. Aunque use una perspectiva isométrica y sea un juego descargable, gráficamente cumple con creces.



Muévete con el stick izquierdo y apunta en todas direcciones usando el stick derecho.





TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Los creadores de *Super Stardust HD* nos brindan un torrente de acción, con un desarrollo que no nos concede ni un segundo de respiro. Miles de zombis correrán hacia nosotros desde todos los rincones del escenario, y nosotros nos moveremos con el stick izquierdo mientras que apuntamos usando el stick derecho (y disparamos con R1). Diversión sencilla y directa desde la primera partida.

CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. Moviéndote rápido y disparando a saco a todo lo que se mueva, mejorando tus armas y defensas... Y si además juegas con amigo (tanto Online como Offline) pues resulta más divertido. *Dead Nation*, además, ofrece un curioso ránking global que nos indicará en qué países ha habido la mayor "limpieza" de zombis.

» VALORACIÓN: BUENO
Un "mata-mata" descargable que ofrece diversión directa desde el principio. Y se puede jugar a dobles.

Copiado al portapapeles



RESACÓN DE **MUERTOS VIVIENTES** EN LAS VEGAS

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CAPCOM VANCOUVER**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **29,95 €**



■ Frank West fue el héroe del primer *DR* y ahora vuelve a la palestra en *DR2OTR*.

Hay fotógrafos que son capaces de cualquier cosa por conseguir la mejor instantánea. Incluso ir a una ciudad atestada de zombis y psicópatas...

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Junto a Frank West (el héroe del primer *Dead Rising*) volvemos a Fortune City (la ciudad tipo Las Vegas que albergó *DR2*) para vivir una historia paralela en la que nuestro fotógrafo protagonista deberá buscar nuevas exclusivas y fotos comprometedoras que llevarse a su cámara. El apartado gráfico es muy similar al de *DR2*. Sigue destacando la gran cantidad de zombis que pone en pantalla.



■ Podemos pillar casi cualquier cosa como arma y crearlas combinando dos objetos.



TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Se trata de una aventura de acción dividida en 8 actos en la que el tiempo es vital, ya que en 72 horas (de tiempo de juego) viene el ejército a limpiarlo todo. Dispondremos de ese tiempo para realizar las misiones que tienen que ver con la trama principal y las secundarias que queramos (o que nos dé tiempo). Y todo mientras acabamos con miles de zombis usando las armas que pillemos por el camino y acumulamos experiencia para mejorar a Frank. La novedad más importante con respecto a *DR2* es un modo Libre con nuevos retos sin la cortapisa del tiempo.

CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. Pues... con una sonrisa. *DR2OTR* sigue apostando por el humor, empezando por las armas disparatadas que podemos manejar (y crear combinando dos objetos) y terminando por los estrafalarios trajes que podremos ponernos. Y la "fiesta" mejora si jugamos cooperando con un amigo (sólo Online).

VALORACIÓN: MUY BUENO
Un divertido y descacharrante juego de acción cuyo principal defecto es parecerse mucho a *Dead Rising 2*.



DEFIENDE TU HOGAR CON **CABEZA** Y CON PLANTAS

PLANTS VS ZOMBIES

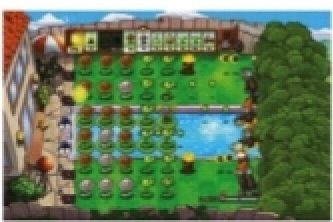
Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **POPCAP GAMES**
Editor: **POPCAP GAMES**
Precio: **12,99 €**

JUGADORES 1, 2 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

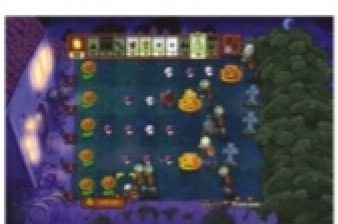
■ Hordas de zombis asolan nuestra casa. Pero se quedarán en el jardín.

¿Quién quiere alarmas o perros para vigilar una propiedad si se puede tener un jardín con plantas que son capaces de frenar hordas de zombis?

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Lo de defender nuestra legítima propiedad a toda costa es una obsesión muy americana. Pero en este juego descargable (también disponible en PS Vita), frenaremos las hordas de zombis que llegan a la puerta de casa usando varios tipos de plantas. Y todo bajo un simpático apartado gráfico en el que destaca el gracioso diseño de los zombis.



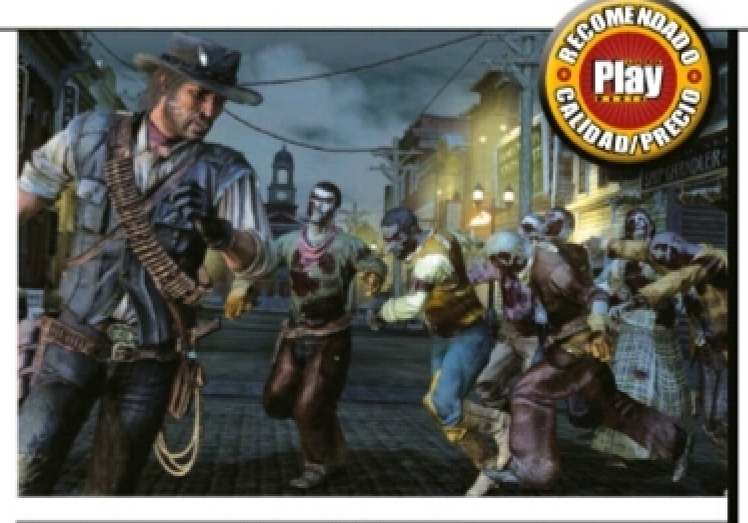
■ Hay distintos tipos de plantas: unas crean sol, otras disparan, otras explotan...



TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Estamos ante un juego tipo Tower Defense muy popular que lo "petó" en el AppStore y de allí salto a PSN cosechando el mismo éxito. Básicamente, se trata de colocar las distintas plantas en nuestro jardín de forma que seamos capaces de frenar las oleadas zombis. Dicho así suena simplón, pero os aseguramos que es un vicio. Ofrece 5 modos de juego (con 50 niveles en su modalidad principal), trofeos y opciones cooperativo y competitivo.

CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. Pues colocando nuestras plantas con criterio y equilibrio. Los girasoles son imprescindibles para tener sol y poder cultivar el resto de plantas "asesinas" (unas disparan, otras explotan, otras frenan a los zombis...). Piensa, pero decide rápido porque la dificultad es creciente y en los últimos niveles los zombis agobian tanto como en un buen *Resident Evil*.

VALORACIÓN: MUY BUENO
Uno de los juegos independientes de más éxito. Si lo pruebas, te va a costar desengancharte. Avisado quedas.



UN **WESTERN**... CON UN PUÑADO DE **ZOMBIS**

RDR UNDEAD NIGHTMARE

Los zombis invaden también el Oeste americano con esta aventura independiente que puso la guinda a uno de los mejores "sandbox" de PS3.

18

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ROCKSTAR SAN DIEGO**
Editor: **ROCKSTAR**
Precio: **29,95 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-16**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Controlando de nuevo a John Marston, recorremos de nuevo el inmenso mapeado de *Red Dead Redemption* tratando de descubrir por qué los muertos se alzan de sus tumbas también en el Oeste americano. *Undead Nightmare* nació como un DLC de *RDR*, aunque está disponible también en formato físico (junto al resto de DLCs) o bien dentro de *RDR GOTY*, la edición definitiva. Obviamente, su apartado gráfico es idéntico al de *Red Dead Redemption*. Calidad asegurada.



Ofrece el mismo mapeado de RDR pero con 19 misiones nuevas y mucho que hacer.

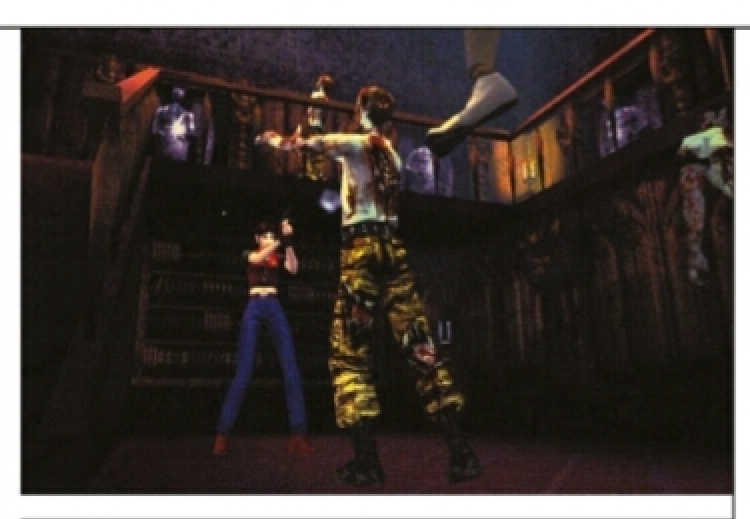


John Marston protagoniza este "western" infestado de zombis...

TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Estamos ante una aventura de acción de desarrollo abierto con 19 misiones principales y muchas tareas que nos "distraerán": rescatar y defender las ciudades asoladas por los zombis, localizar y rescatar a 16 Supervivientes, encontrar 6 criaturas míticas, nuevos desafíos... Además, incluye nuevas opciones multijugador, como por ejemplo una modalidad cooperativa para hasta 4 jugadores en la que tendremos que resistir ante oleadas de zombis.

CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. John Marston podrá empuñar nuevas armas contra los zombis, como el tomahawk, el trabuco o el agua bendita. También tenemos nuevas monturas y trajes para la ocasión. Y un final con sorpresita incluida que merece la pena ver.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Si tuviéramos que poner un ejemplo de cómo debe ser un DLC, sería éste. Es más completo que muchos juegos.



UN CLÁSICO DEL **SURVIVAL HORROR** EN ALTA DEFINICIÓN

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X HD

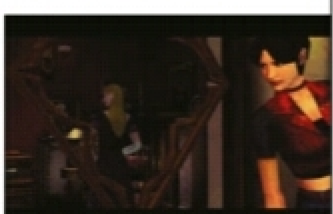
Ya puedes descargar del Store una de las mejores entregas de *Resident Evil* y, por extensión, uno de los mejores "survival horror" de la historia.

18

Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **19,95 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **–**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Unos tres meses después de lo acontecido en *RE2* y *RE3*, Claire Redfield sigue buscando a Chris y termina en la isla de Rockfort, donde tanto ella como su hermano se las tendrán que ver con un nuevo estallido del Virus T... Argumentalmente está en la línea de los *RE* clásicos, pero claro, su apartado gráfico dista mucho de ser impresionante, dado que es un "remake HD" a 720p de un juego que salió allá por el año 2000.



Se trata del "remake HD" de *Code Veronica X* de PS2 que incluye trofeos y un ránking Online.

Claire Redfield protagoniza junto a Chris este clásico del survival horror.

TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Estamos ante un "survival horror" como los de antes, en el que la exploración y los puzzles tienen tanto peso como la acción. Y esto hay que tenerlo muy en cuenta sobre todo si te acercas a *RE Code Veronica X* por primera vez ya que, nostalgias aparte, presenta mecánicas de juego algo obsoletas (como el "control automovilístico" de los personajes o el arcaico sistema de apuntado). Pero amigos, así era este género antes. Y bien que nos gustaba...



CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. Olvidaos del concepto de "survival action" instaurado a partir de *Resident Evil 4* (que, dicho sea de paso, también está en PSN). En este juego los zombis atacan poco a poco y despacio, nada que ver con los juegos más modernos. Eso sí, en las 12 horas que dura sentirás mucha tensión, sustos y agobio gracias a su atmósfera inigualable.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
En su momento este juego nos encantó. Pero nostalgias aparte, hoy presenta mecánicas algo obsoletas...



ACCIÓN Y **COOPERACIÓN** CONTRA LOS ZOMBIS

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **SLANT SIX GAMES**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 2-8
TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO

Volvamos a Raccoon City el día que el Virus T se expandió por sus calles. ¿El objetivo? Eliminar toda prueba que incrimine a Umbrella... a tiros.

» AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Regresamos a las calles de Raccoon City el mismo día que el virus T infectó a sus habitantes convirtiéndoles en zombis. Así pues, volveremos a explorar algunos escenarios de *RE2* (como las calles de dicha ciudad o su Ayuntamiento) pero esta vez formando parte de un comando especial que Umbrella manda a la zona para eliminar toda prueba que pueda incriminar a la corporación. Los gráficos cumplen con su cometido, aunque no deslumbran en ningún momento. Eso sí, llega doblado.



■ Hay 6 personajes distintos, cada uno con sus habilidades que pueden mejorarse.



■ Bertha es la médico del grupo. Es uno de los seis personajes disponibles.

» TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Estamos ante un juego de acción en el que la cooperación es fundamental, ya que siempre iremos en grupos de cuatro. Si jugamos solos, los otros tres soldados los maneja la consola (su IA es mejorable). Pero como más se disfruta es jugándolo con otros 3 amigos (sólo Online), tanto en el modo Historia como en los 4 modos multijugador Online (para hasta 8 jugadores).

» CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. La cooperación es tan vital como hacer un grupo equilibrado, ya que cada personaje tiene sus habilidades (activas y pasivas), que podemos mejorar con la experiencia. Además de zombis, lickers y demás "fauna" de los *RE*, tendremos que enfrentarnos al ejército americano (con un buen sistema de coberturas). ●



» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
Estamos ante un juego de acción que explota bien el universo *RE* y que entretiene más jugando en compañía.



DISPARA PRIMERO Y PREGUNTA DESPUÉS

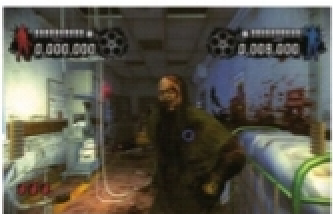
THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

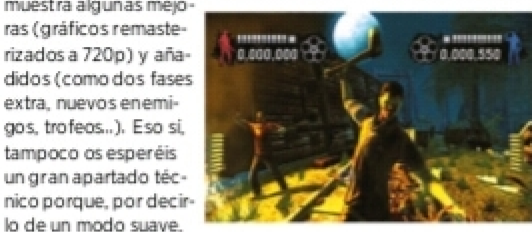
Género: **ARCADE DE PISTOLA**
Desarrollador: **HEADSTRONG**
Editor: **SEGA**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES 1-4 | JUG. ONLINE --
TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS

Los arcades de pistola vuelven a la palestra gracias a Move. En este caso, se trata de una versión mejorada y en HD de un juego de Wii.

» AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Con una lograda estética en plan serie B nos llegó a PS3 hace unos meses *The House of the Dead Overkill*, una "versión extendida" del título homónimo de Wii que muestra algunas mejoras (gráficos remasterizados a 720p) y añadidos (como dos fases extra, nuevos enemigos, trofeos...). Eso sí, tampoco os esperéis un gran apartado técnico porque, por decirlo de un modo suave, diremos que busca una estética de serie B... y "la encuentra".


■ Apunta usando Move o mueve el puntero con el stick. No funciona con la pistola GunCon 3.



■ Además de la "impaciente" en PS3 vamos a empuñar armas como una ballesta.

» TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Estamos ante un arcade de pistola pensado para ser jugado apuntando a la pantalla con Move, aunque también podemos mover el puntero con el Dual Shock 3 (ojo, la pistola GunCon 3 no es compatible). El desarrollo es "sobre raíles" y nos esperan los 7 niveles originales de la versión de Wii más 2 fases extra. Puede jugarse a dobles y ofrece minijuegos fuera del modo principal para hasta 4 jugadores.

» CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. Los zombis aparecen por doquier y habrá que tener puntería y reflejos para avanzar por los niveles. Menos mal que PS3 tenemos un puñado de armas extra (nuestra favorita es la ballesta con virotes explosivos). Y las gafas también son nuestras aliadas, ya que puede verse en 3-D y no sólo estereoscópico; también en todas las teles usando las gafas de toda la vida. ●

» VALORACIÓN: **BUENO**
Es entretenido, aunque no tanto como los clásicos de un género que no termina de encontrar su sitio...





MAFIOSOS JAPONESES VS **ZOMBIS** JAPONESES

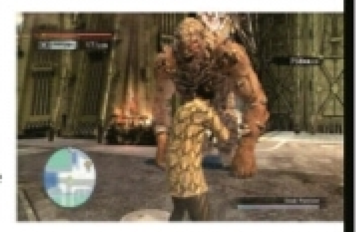
YAKUZA: DEAD SOULS

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Precio: **59,95 €**
JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **–**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS**

La serie *Yakuza* da una vuelta de tuerca introduciendo zombis a su desarrollo típico. Eso sí, los zombis no han aprendido castellano...

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. ¿Os acordáis de Kamurocho? Sí, ese barrio que se inspira en Kabukicho, la parte más "chunga" de Shinjuku que siempre ha servido como marco para la saga *Yakuza*. Pues ahora por sus calles campan a sus anchas cientos de zombis y otros tipos de mutantes. Así pues los escenarios son, en esencia, los mismo que en el anterior, pero "en versión devastada". Aunque también hay alguna que otra zona nueva.


En este *Yakuza* las armas de fuego tienen una gran importancia en el desarrollo.



Kazuma es uno de los 4 personajes controlables en este *Yakuza*.

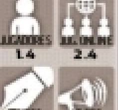
TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Dicho de una forma rápida, *Dead Souls* es un *Yakuza* en toda regla pero con zombis. Seguimos "pateando" la ciudad cumpliendo las misiones de la trama principal (que suelen seguir un orden lineal) y a la vez ofrece bastantes tareas secundarias y minijuegos varios (dardos, karaoke...). Como en el anterior, ofrece un total de 4 protagonistas, cada uno con su historia.

CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. Es el primer *Yakuza* que apuesta claramente por las armas de fuego (ya las había en los anteriores, pero su presencia era casi anecdótica). Eso sí, este "infierno zombi" lo es aún más gracias al lamentable sistema de apuntado, que hace que los abundantes tiroteos sean... pues eso, un infierno. Como novedad, en ciertos puntos nos acompaña un aliado al que podemos dar sencillas órdenes. Con sus fallos, como fans de la saga lo hemos disfrutado.

» VALORACIÓN: **MUY BUENO**
Con sus fallos (que los tiene) los fans de *Yakuza* van a disfrutar mucho con esta vuelta de tuerca de la serie.

HOLOCAUSTO **ZOMBI** PARA CUATRO JUGADORES

ZOMBIE APOCALYPSE

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **BACKBONE**
Editor: **KONAMI**
Precio: **7,99 €**
JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

¿Qué tienen en común un cura, un "friki", un rapero y una fabricante de armas? Pues que tendrán que sobrevivir ante los zombis.

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. *Zombie Apocalypse* no es precisamente un dechado de originalidad. Sin mucho argumento de base, 4 personajes deberán pelear juntos para sobrevivir ante cientos de zombis sedientos de sangre. Aunque la trama sea nula, los protagonistas sí tienen un trasfondo (nuestro favorito es Jeremy, un "friki" de los videojuegos y los cómics). Lo malo es que técnicamente es bastante sosete, incluso para ser un juego descargable.

Gráficamente no es espectacular ni muy detallado. Utiliza una perspectiva isométrica.

Hasta 4 personajes cooperarán contra los zombis, online o en la misma consola.

TIPO DE JUEGO Y DESARROLLO. Nuestro objetivo será abrirnos paso ante hordas y hordas de zombis, bajo una perspectiva isométrica y con un sistema de control similar al ofrecido por *Dead Nation*. Es decir, con el stick izquierdo movemos al personaje mientras que con el derecho apuntamos en todas direcciones. Diversión sencilla desde la primera partida, aunque con poca profundidad.

CÓMO SOBREVIVIR ANTE LOS ZOMBIS. La clave para sobrevivir está en moverse rápido y no escatimar munición a la hora de disparar. Además, cada personaje tiene sus armas y habilidades (el cura puede curar, por ejemplo). Tenedlo en cuenta a la hora de formar equipo. ¿Hemos dicho equipo? Pues sí. Hasta 4 jugadores podrán cooperar a la vez, tanto online como en la misma consola. Sobra decir que está opción es la más divertida y hace que *Zombie Apocalypse* gane muchos enteros. Si jugamos solos, la mejorable IA puede jugarnos malas pasadas...

» VALORACIÓN: **BUENO**
Su baza es que pueden jugar 4 Online o en la misma PS3, pero su desarrollo es tan soso como su apartado gráfico.





CONCLUSIONES

Aunque es una comparativa muy variopinta formada por juegos realmente dispares, los fanáticos de los zombis, de la casquería y de las pelis de serie B vais a disfrutar con cualquiera de estas diez propuestas. Pero si tenemos que elegir...

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

9 

10 

El juego de la comparativa, el que no puede faltar en tu colección... Ese es *RDR Undead Nightmare*. No sólo es uno de los mejores DLC, es una aventura de acción completísima que no deberías perderte por nada. En segundo lugar hemos colocado *RE Operation Raccoon City*, ya que además de aprovechar la franquicia *Resident Evil*, creemos que gustará a los fans de la acción multijugador. En tercer lugar, *Dead Rising 2: Off the Record* y pisándole los talones, *Dead Island*. Personalmente nos parece mejor juego el primero (salvo que hayas acabado harto de *DR2*, ya que es muy parecido), pero *Dead Island* también puede ser muy divertido cooperando para 4 (pese a sus fallos técnicos). El quinto puesto es para *Yakuza: Dead Souls*, un juego que nosotros adoramos por su genuina ambientación japonesa, pero no es para todos los públicos y tiene un sistema de control horrible. Hablando ya de los descargables, ten en cuenta lo que buscas... *RE Code Veronica X* es todo un clásico, aunque no ha envejecido excesivamente bien... En cuanto a la acción directa para compartir, *Dead Nation* está más currado que *Zombie Apocalypse*, aunque este último permite partidas para 4 jugadores... *Plants vs Zombies* es un vicio (pero es carísimo en PSN). Y si buscas un juego de pistola, tienes *The House of the Dead Overkill*, aunque pronto llegará *RE Chronicles HD*...

	CARACTERÍSTICAS GENERALES								AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO									COMPONENTES DE JUEGO									
	Género	Formato del juego	Nº de jugadores Offline	Nº de jugadores Online	Nº de personajes controlables	Modos de juego	Duración	VALORACIÓN	Argumento	Escenarios	Personajes	Enemigos	Densidad de zombis en pant.	Banda sonora	Efectos sonoros	Voces	VALORACIÓN	Acción	Exploración	Conducción	Puzzles	Sigilo	Estrategia	Humor	Posibilidad de hacerse zombi	VALORACIÓN	TOTAL
Dead Island	Acción/Rol	Ambos	1	2-4	4	1	MB	MB	B	B	B	MB	Media	B	MB	MB	B	Alto	Medio	Medio	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	No	MB	MB
Dead Nation	Acción	Digital	1-2	2	2	1	B	B	R	B	B	B	Alta	B	MB	MB	B	Alto	Bajo	Nulo	Bajo	Nulo	Bajo	Bajo	No	B	B
Dead Rising 2: Off the Record	Aventura de Acción	Ambos	1	2	2	2	MB	MB	B	MB	MB	MB	Muy Alta	MB	MB	MB	MB	Alto	Alto	Medio	Bajo	Bajo	Bajo	Muy Alto	Sí	E	MB
Plants vs Zombies	Estrategia	Digital	1-2	No	–	5	MB	MB	R	B	B	MB	Media	B	MB	B	B	Bajo	Nulo	Nulo	Medio	Nulo	Alto	Medio	No	B	B
Red Dead Redemption Undead Nightmare	Aventura de Acción	Ambos	1	2-16	9	5	E	E	E	E	E	E	Media	E	MB	E	E	Alto	Muy Alto	Alto	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Sí	E	E
Resident Evil Code Veronica HD	Survival Horror	Digital	1	No	3	1	MB	MB	E	MB	MB	MB	Media	MB	MB	MB	MB	Medio	Alto	Nulo	Medio	Bajo	Nulo	Nulo	No	MB	MB
Resident Evil Operation Raccoon City	Acción	Físico	1	2-8	12	5	MB	MB	MB	MB	E	MB	Muy Alta	MB	MB	MB	MB	Muy Alto	Medio	Nulo	Bajo	Bajo	Medio	Nulo	Sí	MB	MB
The House of the Dead Overkill	Arcade de pistola	Físico	1-4	No	2	2	B	B	R	B	R	R	Media	B	B	B	B	Alto	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Medio	No	R	B
Yakuza Dead Souls	Aventura de Acción	Físico	1	No	4	3	E	MB	E	MB	E	MB	Media	MB	MB	MB	MB	Alto	Alto	Nulo	Bajo	Bajo	Bajo	Alto	No	MB	MB
Zombie Apocalypse	Acción	Digital	1-4	2-4	4	1	MB	MB	R	R	MB	B	Alta	B	B	B	B	Alto	Bajo	Nulo	Bajo	Nulo	Medio	Medio	No	B	B

» CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E)/ Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B)/ Regular (R): amarillo.
Malo (M)/ Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Indica el ganador en la relación calidad/precio. vamos que es de lo mejorcito y barato.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

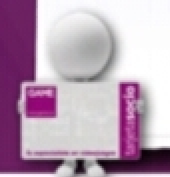
Datos objetivos que muestran la duración y posibilidades de cada título.
Formato del juego: si el juego está disponible en formato físico (Blu-ray), en descarga digital vía PSN o en ambos formatos.
Número de jugadores Online: la cantidad máxima de jugadores online.
Número de personajes controlables: Indicamos la cantidad total de personajes que podemos llegar a manejar, teniendo en cuenta todos los modos de juego.
Duración: cálculo aproximado de las horas de juego (offline + online si hay).

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO

Análisis de calidad de los componentes técnicos del juego.
Argumento: si la trama engancha y es un aliciente para avanzar o no.
Escenarios: evaluamos su calidad técnica y también su diseño.
Personajes: también se valora su calidad técnica y su diseño.
Enemigos: además del modelado, tenemos en cuenta su capacidad para asustarnos o hacernos reír.
Densidad de zombis en pantalla: si el juego pone muchos o pocos zombis en pantalla a la vez para agobiarnos.

COMPONENTES DEL JUEGO

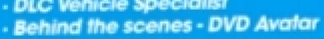
Aspectos que señalan la variedad y posibilidades jugables.
Conducción: si nos permite la posibilidad de pilotar vehículos (o en su defecto cabalgar sobre monturas).
Puzzles: si hay que usar la cabeza además de armas contra los zombis.
Sigilo: si el juego nos obliga o nos deja la alternativa de pasar desapercibidos.
Humor: si apuesta por la carcajada aparte (o además) de por la casquería o el drama.
Posibilidad de hacerse zombi: si en el juego podemos acabar convertidos en zombi de una forma u otra.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Compra tus juegos NUEVOS y SEMINUEVOS al mejor precio!





La Edición Limitada incluye:

- Código de acceso a Radnet
- DLC Biobomb Buttkicker
- DLC Vehicle Specialist
- Behind the scenes - DVD Avatar

Sólo en GAME venta exclusiva

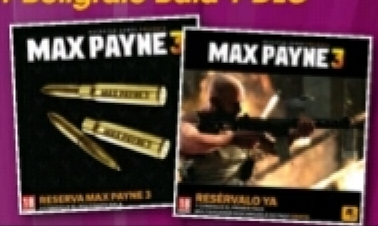


Fecha estimada lanzamiento: 24/04 2012

Promoción limitada a 1.000 uds.

Max Payne 3

+ Bolígrafo Bala + DLC





Fecha estimada lanzamiento: 18/05 2012

Promoción limitada a 750 uds.



Fallout 3

Por sólo **9,95 €**



Formula 1 2011

Por sólo **24,95 €**



Por sólo **6,95 €**

Precio unitario



Por sólo **7,95 €**

Precio unitario



Nuevo Servicio

Entra en **www.game.es** y conoce una nueva forma de comprar

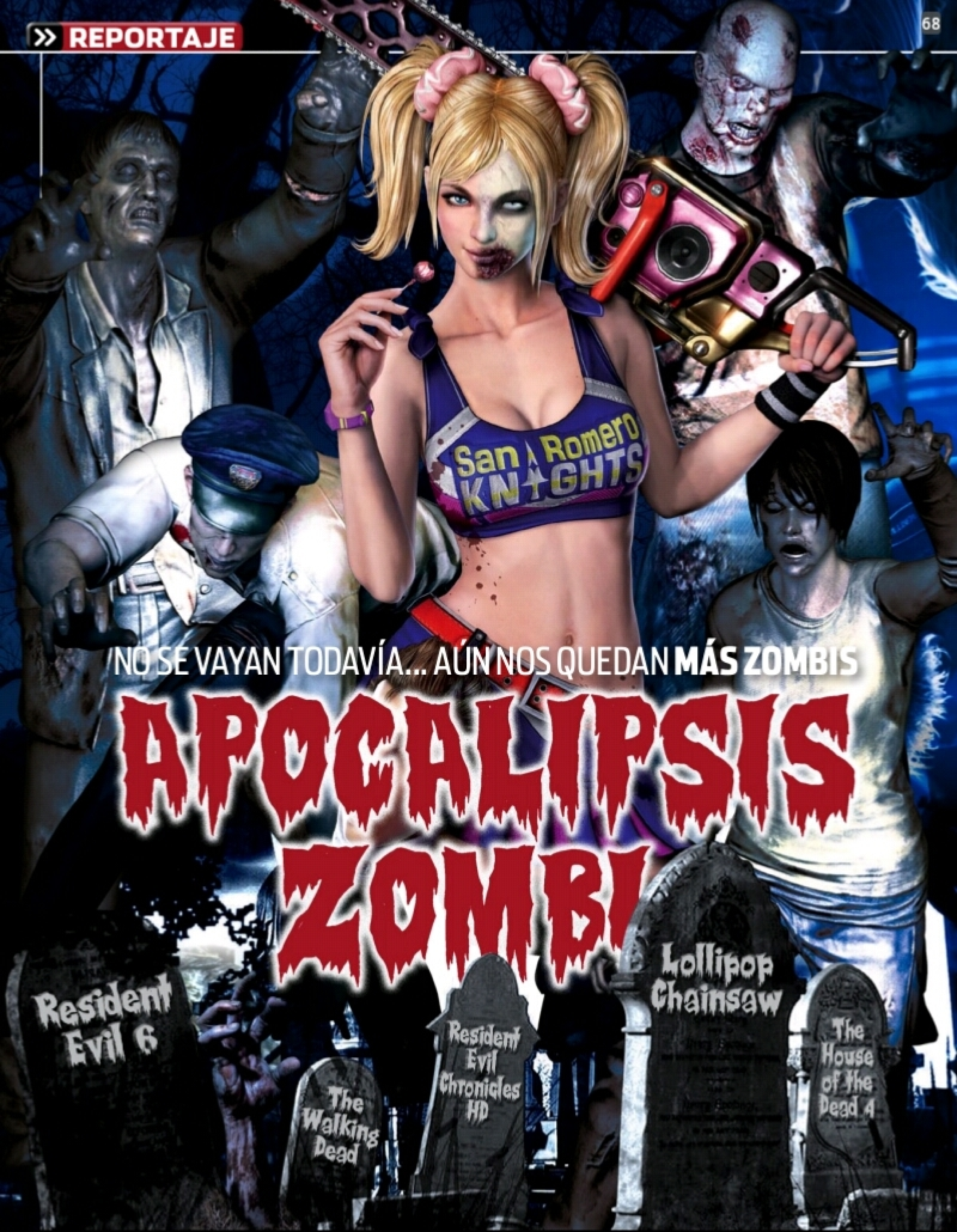
Entra en **la tienda más grande del mundo de los videojuegos** y realiza tu pedido



Elige dónde enviarlo entre nuestras 265 tiendas



Ven a recoger tu pedido y **efectua el pago en tu tienda GAME** favorita



¡NO SE VAYAN TODAVÍA... AÚN NOS QUEDAN **MÁS ZOMBIS**

APOCALIPSIS ZOMBI



PS3 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR/ACCIÓN | 20 DE NOVIEMBRE

RE6 será una aventura de acción que nos llevará por distintas partes del mundo controlando a los principales protagonistas de la saga.



Chris Redfield, Leon S. Kennedy, Ada Wong o Ashley Graham son algunos de los personajes que controlaremos en *RE6*.



Resident Evil 6

En el nuevo *Resident Evil* los principales protagonistas de la saga unirán sus fuerzas para hacer frente a la bioamenaza más grande y terrorífica de la serie.

El 20 de noviembre de 2012 verá la luz *Resident Evil 6*, la entrega más grande y ambiciosa de la saga. Grande porque su argumento planteará una crisis a escala global. Grande porque juntará en un mismo juego a la inmensa mayoría de los protagonistas de la serie de forma controlable. Y grande porque el desarrollo promete ser un inolvidable carrusel de sensaciones muy fuertes.

Después de multitud de entregas en las que los brotes del virus estaban muy localizados, ahora el virus campa a sus anchas por distintas partes del mundo. Y hay una nueva variante, el Virus C, que convierte a los infectados en crisálidas (lo que sale de ellos es una sorpresa...). La crisis llega incluso hasta la Casa Blanca, afectando al mismísimo presidente de los Estados Unidos. Leon S. Kennedy, junto a la agente especial Helena Harper, tendrán que eliminarlo... Mientras tanto, Chris Redfield ahora se encuentra en China investigando otro ataque bioterrorista junto a Piers Nivans, un francotirador de BSAA. Y aún habrá una tercera trama, ambientada en la Europa de Este y protagonizada por Sherry Birkin (que ya no es la niña que vimos en *RE2*). Sherry irá acompañada de... Jake Wesker, mercenario e hijo de Albert Wesker, uno de los "malos" de la serie. Las tres tramas confluirán en China, y podrán ser disfrutadas cooperando a dobles tanto Online como a pantalla partida. Y también se han confirmado un nuevo tipo de enemigo: los Javos: más listos, letales y capaces de disparar armas y regenerar su salud. Qué ganas tenemos de jugarlo...



Podremos jugarlo en cooperativo con un amigo Online o a pantalla partida. Y no faltará tampoco el modo Mercenarios.



Cámara al hombro nos esperan grandes dosis de acción contra los zombis, aunque esperamos también ver guiños a los clásicos.

Volverán los zombis, más rápidos que nunca, pero no faltarán nuevas y escalofriantes criaturas.



Será un juego de acción en el que un instituto es invadido por zombis.

Empuñaremos una motosierra de fantasía. Y los zombis, en vez de salpicarnos de sangre, estallarán en corazones y luces de colores.

PS3 WARNER | ACCIÓN | 15 DE JUNIO

Lollipop Chainsaw

Una animadora ve como su instituto se llena de zombis y cambia pompones por motosierra...

Suda 51 nos tiene acostumbrados a producciones tan surrealistas como *Killer7*, *No More Heroes* o *Shadows of the Damned*. Y su próximo trabajo no va a ser distinto. En *Lollipop Chainsaw* manejaremos a Juliet Starling, una rubia animadora que ve como su instituto (llamado San Romero en un claro homenaje a George A. Romero, director de míticas pelis de zombis) se llena de muertos vivientes. Y ella, en lugar de esperar al héroe de turno, dejará a un lado los pompones para empuñar una motosierra en un desarrollo que promete acción y risas a partes iguales. Porque Juliet combinará sus atléticos movimientos de animadora con letales mandobles. Y los zombis, en lugar de llenar la pantalla de sangre y vísceras ante nuestras acometidas, "estallarán" en bonitas luces de colores y "corazoncitos". La ida de pinza se completa con un apartado sonoro a cargo del gran Akira Yamaoka (autor del audio de los mejores *Silent Hill*) y con una BSO que contará con bandas tan "cañeras" como Atari Teenage Riot o Children of Bodom.



Además de una cañera BSO, el apartado sonoro corre a cargo de Akira Yamaoka, responsable del audio de los mejores *Silent Hill*.

PSN albergará los remakes HD de estos dos juegos de Wii.

PS3 CAPCOM | ARCADE DE PISTOLA | JUNIO

Resident Evil Chronicles HD

¿Quieres repasar el hilo argumental principal de la serie *Resident Evil*, pero a golpe de pistola y sobre raíles? Pues pronto podrás descargarlo del Store.

Hace unos años Wii recibió en exclusiva *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* y *RE: The Darkside Chronicles*, sendos arcades sobre raíles en los que se usaba el wiimote para apuntar a modo de pistola. Pues esta exclusiva acabará pronto, ya que este mes de junio ambos títulos estarán disponibles para su descarga en PSN (primero de forma conjunta y más adelante por separado, en una fecha aún por determinar). No saldrán en formato físico. Eso sí, estarán remasterizados en alta definición, tendrán trofeos y serán compatibles con Move, aunque también podremos mover el puntero con el stick del Dual Shock 3.
RE: The Umbrella Chronicles repasa de la mano de sus principales protagonistas el hilo argumental de la saga, centrándose sobre todo en sucesos y situaciones de *RE0*, *RE* y *RE3*, mientras que *The Darkside Chronicles* hace lo propio pero con *RE2* y *RE Code: Veronica*. El desarrollo es el típico de los arcades de pistola, pero los fans de la saga van a disfrutar de lo lindo.



Ambos juegos repasan situaciones míticas de la saga. Podemos jugar a dobles y será compatible con Move.

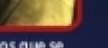


■ *The Walking Dead* en PS3 estará protagonizado por Lee Everett. Su aventura tendrá lugar durante el coma de Rick (el prota del cómic).





■ *TWD* estará compuesto por 5 episodios descargables, en los que se veremos, por ejemplo, como los familiares de Hershel son infectados.





PS3 | TELLTALE GAMES | AVENTURA | FINALES DE ABRIL

The Walking Dead Episodio 1

Tras triunfar en la tele, el famoso cómic de Robert Kirkman ya tiene un nuevo hogar...

El juego de *The Walking Dead* no seguirá los hechos de la serie ni del cómic (del que sí adoptará estética, personajes y localizaciones) y nos presentará a un nuevo "héroe", Lee Everett, un reo que tendrá una segunda oportunidad en este apocalíptico mundo. Será una aventura de horror, en el sentido más profundo de la palabra, ya que la acción, aunque habrá, no será lo más importante (no nos veremos con una uzi disparando a lo bestia, porque no sería fiel al cómic). En su lugar encontraremos un montonazo de situaciones tensas, como por ejemplo, cargar un arma con un cartucho que encontraremos en el suelo mientras un "caminante" se nos acerca (o pelear cuerpo a cuerpo con uno que nos ataca en el interior de una casa) y otras en las que nuestras decisiones serán muy importantes. *TWD* llegará dividido en 5 episodios descargables de unas 2 horas de duración (1 episodio al mes).

■ Jugando con otro la diversión "se dispara" (chiste fácil, ¿eh?).

PS3 | SEGA | ARCADE DE PISTOLA | 18 DE ABRIL

The House of the Dead 4

Tu mando Move puede ser una espada, una raqueta, una varita mágica... O el arma perfecta para acabar con cientos de zombis en este arcade clásico en HD.

Corría el año 2005 cuando apareció en los salones recreativos japoneses *The House of The Dead 4*, la penúltima entrega de la mítica serie de arcades de pistola de Sega en ver la luz en recreativa (llegó a salir en occidente). De hecho, todavía hoy es posible jugar a esta recreativa en alguno de los pocos salones que quedan en España. Pero si no tienes ninguno cerca, por 7,99 euros te puedes descargar de PSN su "remake" en alta definición y con bastantes extras. Aparte de los ya obligatorios trofeos, ofrece una entrevista con sus creadores, objetos exclusivos para PlayStation Home y contenido adicional extraído *THOTD 4 Special*, una especie de "versión extendida" que sólo vio la luz en los arcades japoneses... Y que ha permanecido inédita en occidente hasta hoy. Podremos jugarlo moviendo el puntero con el Dual Shock 3 o apuntando con Move (sin duda la mejor opción). Y suponemos que no será compatible con la pistola GunCon3, ya que *THOTD Overkill* tampoco lo fue...



■ Dispara rápidamente a los zombis que saldrán por todos lados. El desarrollo es sobre raíles, claro.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Consultorio"**.

Manda tus e-Mail a consultorio.playmania@axelspringer.es

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

En equipo desde el sofá

Me gustaría saber si *Resident Evil Operation Raccoon City* tiene cooperativo offline como *Resident Evil 5*.

@ **Francisco Martín**

Por desgracia, no. *Resident Evil 5* funcionaba muy bien en cooperativo, entre otras cosas porque la IA de Sheva no era ninguna lumbrera, y poder jugar dos amigos en la misma consola ayudó a que nuevos jugadores se interesaran por la saga. Que en este "spin off" el cooperativo a pantalla partida se haya quedado fuera nos parece una verdadera pena, y una ocasión perdida.



RE Operation Raccoon City no tiene cooperativo offline. Es decir, no pueden jugar 2 en la misma PS3.

Esperando más corazones

¿Es cierto que Square Enix tiene preparado para el aniversario de la saga *Kingdom Hearts* un remake HD de los *Kingdom Hearts* de PS2 y de *Birth by Sleep* de PSP?

@ **Adolfo Quílez**

Por ahora sólo hay rumores alimentados por datos financieros de Square Enix, y alguna declaración bastante vaga de Testsuya Nomura, el creador. Y, por supuesto, por las ganas de todos los fans, entre los que nos incluimos. El próximo título de la saga se queda en exclusiva (ojalá temporal) en Nintendo 3DS, y según lo planeado el siguiente juego sería un futuro *Kingdom Hearts III*, pero vaya usted a saber cuándo, o para qué consola. De momento, sólo nos queda esperar.

Mando para el copiloto

Tengo pensado comprar un segundo mando para mi PS3, y me he fijado en el Ardistel Blackfire Hardcore. ¿qué os parece como segundo mando?

@ **Marco Insa**

Nos parece una compra interesante. Suele estar en torno a 40€, y a diferencia del mando oficial, tiene los botones L2/R2 y los sticks un poco cóncavos, lo que muchos jugadores prefieren para que no se les deslicen. Además, intercambia la posición del pad direccional y el stick derecho, pero esto es cuestión de gustos. Es, básicamente, un pad similar al de Xbox 360. El Ardistel Blackfire es básicamente igual que el Hardcore, pero con una distribución de botones y sticks más tradicional, y que muchos preferirán.



La serie Blackfire de Ardistel es una gran alternativa al Dual Shock 3.



Se espera que Skyrim reciba varios DLC a lo largo del año. Siendo así no es fácil que haya una edición completa en 2012, aunque sí podría haber rebaja.

Regateando al dragón

Estoy esperando a que *Skyrim* baje de precio, o salga en un pack con expansiones. ¿Habrá que esperar mucho más?

@ **Víctor Balsalobre**

Sabemos que *Skyrim* tendrá expansiones, y que Bethesda ha prometido que serán de tamaño considerable. Sin volverse loco con las predicciones, esto podría significar que al menos durante 2012 *Skyrim* seguiría teniendo suministro de nuevo contenido, así que pensar en una edición completa de juego + todo su DLC antes de 2013 es ser poco realista en nuestra opinión. La parte buena es que así habrá tiempo de que el juego siga puliéndose mediante parches, y el juego irá bajando de precio...

Más objetivos criminales

***Payday: The Heist* me parece un poco corto, mi pregunta es si van salir más misiones.**

@ **Ramón Rubio**

Overkill Software son los creadores, y han declarado en Twitter que se lanzará un nuevo pack de misiones, con más armas, mapas y un límite de nivel más alto. Ya sólo queda saber la fecha y el precio.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Qué os parece la explotación de las sagas?

¿Qué os parece la explotación de las sagas? Concretamente con *Assassin's Creed*, entre *AC II* y *Revelations* no he visto un salto tan grande ni en jugabilidad ni en duración.

@ **Víctor Balsalobre**

La saga del Animus es una de las más importantes de PS3, y su popularidad entre los jugadores ha sido enorme desde que con su primera entrega en 2007 nos ponía en la piel del Asesino Altaïr durante las Cruzadas. Con su debut ofreció una mezcla de mecánicas de juego y argumento muy atractivos, con unos gráficos impresionantes. La secuela salió dos años después y supuso una mejora considerable, con más variedad, un nuevo protagonista y época histórica. Tal fue el éxito de esta entrega que desde entonces hemos tenido un título de la saga al año en PS3, y repitiendo con Ezio como protagonista. Es legítimo que Ubisoft trate de rentabilizar la saga, mientras se maduran nuevas ideas. Con el anuncio de *Asassin's Creed III*, va a llegar aire fresco a la saga: un nuevo protagonista (Connor) y un nuevo escenario (la guerra de independencia de EE. UU.) y la impresión de que quieren volver a innovar de verdad.



Revelation y *La Hermandad* no eran auténticas secuelas de la saga *A.C.* La auténtica continuación llega con *ACIII*.



■ Si buscas un shooter al estilo *Crysis 2*, con tiroteos, poderes y cierta libertad las mejores opciones son el primer *Crysis* (sólo en PS Store), *Deus Ex Human Revolution* y *Syndicate*.

» PREG... CORTA... RESP... BREV...

¿Se puede jugar online a *GTA IV* desde *GTA Episodes From Liberty City*?

@ Iker Gómez

Sí, puedes jugar, y el multijugador al que tienes acceso es el mismo que utilizan el resto de jugadores de *GTA IV*.

¿Qué sabéis del lanzamiento de *One Piece: Pirate Warriors*?

@ Jorge Alcahuz

El juego se lanzó en Japón este Marzo con muchísimo éxito, pero no sabemos si llegará a Europa. Esperemos que aunque la popularidad de Luffy no sea la misma por aquí, tengamos suerte.

Hace tiempo que no se oye nada de *This is Vegas* ¿Ha sido cancelado?

@ Enrique Roldán

La editora original, Midway, vendió el material que tenía a Warner Interactive en 2009, y el proyecto fue finalmente cancelado en 2010 sin demasiada fanfarria.

¿Saldrá más DLC para *L.A. Noire*?

@ Ramón Rubio

Con el Team Bondi disuelto nada mas salir el juego, parece algo muy difícil.

Supersoldados en PS3

A mi padre le gustó mucho *Crysis 2*. ¿Podríais recomendarme algún juego parecido?

@ Asier Colás

La primera opción es bastante clara, aunque puede pasarse por alto al no venderse en tiendas físicas, sino solo a través del Store. Hablamos del primer *Crysis*, que además está por 19,99€. *Syndicate* también combina tiroteos con poderes y cierta libertad a la hora de afrontar cada combate, y si quiere derivar un poco hacia el sigilo, *Deus Ex: Human Revolution* puede interesarle.

Brujería de platino

¿Veremos un *Bayonetta 2*?

@ Marco Insa

El estudio creador de la bruja acróbata cazademonios es Platinum Games y una cosa que les honra es que por ahora no han sucumbido a la secuelitis. Su próximo juego debería ser *Metal Gear Rising Revengeance*, que esperemos no tenga mucho que ver con *Bayonetta*. Si buscas algo parecido, la trilogía *Devil May Cry* en HD que salió a la venta a principios de abril puede interesarte.

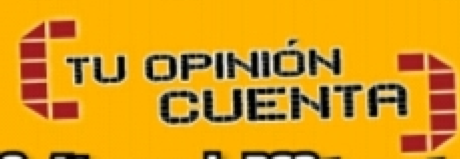
Partiéndose la cara

¿Qué juego de lucha me recomendáis, *Street Fighter IV*, *Soul Calibur V* o *Mortal Kombat*?

@ Marco Insa

SFIV es posiblemente el más técnico y al que los jugadores de lucha más "serios" se dedican. Esto significa que su modo online es muy popular... y muy competitivo. *SCV* cambia el movimiento a 3D e incorpora armas y equipo, pero el modo historia sólo puede jugarse con dos personajes. *Mortal Kombat* es en 2D, como *SFIV*, y añade un toque bastante sangriento. Aunque técnicamente no es tan profundo, tiene bastantes cosas con las que entretenerte si vas a jugar solo además de contra otros. La opción por defecto podría ser *Super Street Fighter IV Arcade Edition*, por ser más completo, pero si el diseño de los otros dos te llaman, son buenas adquisiciones. Tampoco dejes fuera al reciente y soberbio *Street Fighter X Tekken*...

■ La lucha vive un momento dulce en PS3, hay muchos y muy buenos juegos donde elegir.



¿Qué juegos de PS2 te gustaría ver descargables en la tienda PS?

Las sagas clásicas son vuestras favoritas y, por lo que vemos, ninguno os olvidáis del genial San Andreas...



Mi saga favorita: Kingdom Hearts

Cristian Cruiser

"A mí me gustaría poder descargar en mi PS3 los dos *Kingdom Hearts* de PS2, es mi saga favorita del mundo de las consolas. También querría el *Tekken 4 y 5*, el *Onimusha 3*, el para mi grandísimo *Pitfall* y la saga de *Rachet & Clank*. Más o menos un repertorio de géneros bastante variado. Hay muchísimas sagas que quiero descargar y que están ya disponibles o en camino."

Los tiros de *Battlefront*

Juan Carlos Díaz

"Sobretodo, el *Star Wars Battlefront 2*. Este juego fue el que inició mi pasión por los juegos de disparos en primera persona y la ciencia ficción. Pocas veces un juego me había gustado tanto , y transmitía tan bien la sensación de encontrarse en una gran batalla rodeado por el caos."

El más grande, *San Andreas*

Igor Asenjo

"Por la libertad, las posibilidades, la diversión, la enormidad del escenario y por la magnífica historia, sin duda, el *GTA San Andreas*. Fue un juego que marcó, y con una revisión técnica que aprovechara las posibilidades de la PS3 estaría a la altura de su sucesor (o quizá incluso lo superara...)."

Los grandes desconocidos

Manu García

"La verdad que me gustaría ver *Tenshi no Present* o la Saga *Atelier* de PS2, además de que también me gustaría ver La *Pucelle: Tactics*, que la verdad, son grandes juegos que me han gustado mucho y son sinceramente grandes por sí solos."

El Genial *San Andreas*

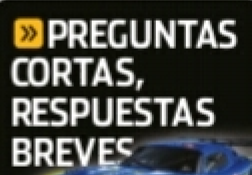
Alberto Sanjosé

"Sólo imaginarme un *San Andreas* con los gráficos actuales ya hace que me ponga nervioso. Eso sí que sería la caña. Incluso aunque la remasterización no llegue a darle al juego el aspecto de *GTA IV*, sería suficiente: ¡es un juego enorme!"

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Es *Assassin's Creed III* una evolución en la saga o esperabas aún más?

@ Manda tu e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es** **indicando en el asunto "Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Tendremos continuación de *GRiD*?

@ Alfredo Rodríguez

En 2010 hubo declaraciones que indicaban que estaban trabajando en una secuela del juego de carreras, pero no ha vuelto a haber noticias dos años después. Toca esperar.

¿Habrá una tercera entrega de *Saw*?

@ Alejandro Zaragoza

No lo sabemos. La acogida crítica de *Saw II* no fue muy buena, pero tratándose de un juego basado en película, esto puede llegar a dejarse a un lado al planear una secuela.

¿Sabéis si el Cradle de carga de PS Vita llegará pronto a España?

@ Álvaro Gluckmann

No lo hemos visto a la venta todavía. Que permita cargar la modesta batería de PS Vita y conectar unos altavoces externos a la vez nos parece bastante interesante.

¿Se sabe la fecha de salida del *Final Fantasy Type-0*?

@ Marco Insa

Se lleva especulando un tiempo en que la versión que llegará aquí abandonará PSP por PS Vita, y añadiría mejoras para aprovechar el hardware de la nueva portátil.

¿Sabéis cuando empezará Gran Turismo Academy?

@ Fernando Cabanillas

La última edición fue primavera de 2011. La nueva está prevista para mayo.

¿Habrá edición especial de *ACIII*?

@ Arturo Gutiérrez

A falta de una, habrá tres, además de la estándar.

Sólo los Dioses lo saben

¿Sacarán algún *God of War* para PS Vita?

@ Asier Colás

Aunque nadie haya dicho ni pío de momento, es uno de esos casos en que parece que solo es cuestión de tiempo: es una de las franquicias más fuertes de Sony y que ya ha tenido mucho éxito en PSP. ¿Se tratará de versiones mejoradas de *Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta*, o de GoW I y II? ¿O una versión adaptada de *GoW III*, un genuino *GoW IV*, o algo completamente distinto? Quién sabe...



Que Kratos aterrizará en Vita parece seguro, pero no sabemos ni cuándo ni con qué juego...

Helghast para la guerra

¿Es cierto el rumor de que *Killzone 4* saldrá para PS4?

@ Pablo Rodríguez

Es un rumor, que aunque tiene bastante lógica, no ha tenido confirmación oficial de momento. Un juego, especialmente un "juegazo", tarda años en desarrollarse, y tiene sentido que Guerrilla Games ya esté trabajando en el próximo *Killzone*. Lógicamente, no esperamos tener confirmación de esto antes de que se anuncie la sucesora de PS3, lo que todavía podría tardar años. Mientras tanto, sabemos que tendremos *Killzone* en Vita en un futuro próximo.

Nuevos países para pedalear

Los amantes del ciclismo estamos encantados de contar con un juego como *Tour de Francia* en PS3 pero, ¿se sabe algo si harán alguno para el Giro de Italia o la Vuelta a España?

@ Carlos Guindulain

El equipo creador, Cyanide, tiene bastante tradición en el mundo de los simuladores de ciclismo de PC, y en su serie *Pro Cycling Manager* si suelen incluir las otras dos grandes pruebas del calendario ciclista. *Tour de Francia 2011* ha sido su primera incursión en PS3, esperemos que el resultado haya sido lo bastante positivo para que se animen a sacar más.



Tour de Francia es el único juego de ciclismo en PS3.

Extras fuera del menú élite

Me gustaría saber si los mapas que van a sacar a lo largo del año van a salir también para los que no seamos usuarios de CoD Elite.

@ Javier Aguilera

Infinity Ward declaró que el primer pack para los no suscriptores de Elite aparecería en Marzo, pero todo parece indicar que se refería a la versión de Xbox 360, que goza de una exclusiva temporal de un mes. Esto nos colocaría en abril, pero no tenemos confirmación oficial.

¿"Mods" para consola?

¿Saldrá el Creation Kit de *Skyrim* para PS3?

@ Chicho Rivas

El Creation Kit de *Skyrim* es un conjunto de herramientas para facilitar que los jugadores hagan modificaciones y las añadan al juego, como por ejemplo modificar el aspecto de algunos enemigos, pero por ahora sólo ha salido en PC y no nos parece muy probable que lo veamos saltar a consola. Pero nunca se sabe.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Online que no funciona

Desde el ataque a PSN el online de *Killzone 3* me va fatal, hay días que no puedo jugar ninguna partida. He restaurado el sistema de archivos, he probado con otro disco, me he cambiado de conexión a Internet, he formateado el disco duro de PS3 y he llamado no sé cuantas veces a Sony...

@ Julio Cuadrado

Has hecho casi todas las pruebas imaginables, y sólo se nos ocurre sugerirte que conectes la consola por cable LAN al router. Si ya está así, cambia ese cable por si acaso. Y activa el uPnP en tu router. Si eso no lo arregla, nuestro "último cartucho" es sugerirte que pruebes con otra PS3 desde tu casa. Si tienes algún amigo que pueda acercarse con ella, conéctala a Internet usando tu conexión. Si puedes jugar, el problema estaría en tu PS3.

Accesorio de cámara

Me gustaría saber si la cámara Go! Cam funciona en todas las PSP.

@ Eduardo Mendoza

La cámara funciona con todas las versiones, de la PSP-1000 original al nuevo modelo PSP-E1000 mate. En la única que no funciona es en la PSP Go! Hay dos modelos, una versión de 1.3 megapíxeles que apareció en 2007, y la versión de 0.3 megapíxeles que se vende ahora con juegos como *EyePet* o *Invizimals*. La primera permite capturar fotos y vídeo con más detalle, pero hay que admitir que aun así la calidad no es gran cosa y casi cualquier móvil ofrece mejor imagen. Si sólo vas a utilizarla la cámara para jugar, la versión de 0.3 es suficiente, y bastante más fácil de encontrar.

La cámara de PSP funciona con todos los modelos de la consola, excepto con PSP Go!

Dirección IP fija

¿Hay alguna forma de que la dirección IP de mi PS3 no cambie? Esa dirección es la que poner en el router para tener NAT abierta, pero cambia cada día...

@ Juan Andrés Luna

Para asignar a tu consola una IP fija necesitas acceder a tu router desde un ordenador, normalmente habrá un apartado llamado LAN en el que debería haber una opción destinada a poder reservar una IP a tu PS3 (que luego introducirías de forma manual en los ajustes de la conexión online de tu PS3). Una vez que tengas IP fija, puedes activar la opción "DMZ host" para abrir todos los puertos virtuales hacia tu PS3. Como cada router es un mundo, echa un vistazo a la sección de ayuda, pregunta a tu proveedor de Internet o busca una guía, pero no te pongas a probar a lo loco.

Compartiendo cuenta

Si yo me compro un pack de mapas de *MW3*, ¿puedo compartir estos mapas con otras personas?

@ Daniel Rodríguez.

La respuesta directa es no, uno no puede compartir una descarga, sea un juego descargable o un DLC como en este caso. Si quieres que otra persona pueda acceder a tus compras del Store (no solo a una, a todas), el modo de hacerlo es crear un perfil nuevo en esa otra consola y asociarlo a tu PSN ID iniciando sesión con tu correo electrónico y tu contraseña de PSN. Esto puede hacerse hasta con dos consolas simultáneamente, y mientras no se elimine tu perfil de la otra consola, podrá usarse para descargar los elementos que se quiera desde el historial de compras del Store y utilizarlos. No te recomendamos que hagas esto con alguien con que no sea de tu total confianza. Recuerda que tendrá acceso a tus datos.


Se pueden "compartir" los mapas de un juego en 2 consolas, pero implica dar a otra persona todos los datos de tu cuenta.

Enemigo final: el Bug

Estaba jugando al *ESDLA La Guerra del Norte* de PS3, y en la batalla final me caí por el abismo y entré en un bucle en el que subía y bajaba sin parar en medio de la nada. Apagué la consola porque no había nada que hacer, y cuando cargo la partida aparezco en el escenario de la batalla final pero el malo no aparece y no puedo salir del escenario. He reiniciado mil veces pero siempre me pasa lo mismo, ¿me podéis ayudar?

@ Martí Muniesa

Si reiniciando el problema no se soluciona, mucho nos tememos que la partida que se ha guardado lo ha hecho en un punto irrecuperable.

Te recomendamos cargar esa partida y ver si desde el menú de pausa tienes una opción para reiniciar el nivel desde el principio, y ver si así si tienes más suerte.

Si el problema no se arregla, no queda otra que tratar de cargar una partida guardada anterior, que ojalá la tengas. O volver a empezar...

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo un nuevo *Jak & Daxter*?

@ Asier Colás

Las primeras tres entregas acaban de aparecer remasterizadas en HD, pero desde Naughty Dog han declarado no tener recursos que dedicarle a un posible nuevo juego de la saga.

¿Seguirán saliendo a la venta juegos para PSP en UMD?

@ Pasqual Andrés

Sony no ha dicho lo contrario, aunque es lógico que la cantidad de juegos que salgan para PSP se vaya reduciendo, sobre todo en UMD, aunque siguen saliendo algunos juegos, pero sólo en formato digital a través de la tienda...

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



I Am Alive mezcla plataformas, leves dosis de acción y mucha supervivencia en un entorno azotado por los terremotos y con supervivientes muy hostiles.





GRATIS | AVENTURA | UBISOFT | 1953 MB | CASTELLANO | 1 JUG. | +18 AÑOS

I Am Alive

Sobrevivir en mundos catastróficos es algo que siempre han propuesto los videojuegos, pero ninguno lo ha hecho desde la perspectiva de *I Am Alive*. Y lo podrás comprobar tú mismo en la demo, de unos 35 minutos de duración, en la que descubrirás que, en la piel de un héroe anónimo, debes encontrar a tus seres queridos en Haventon, una ciudad azotada por los terremotos. El realismo se lleva hasta el extremo en muchos aspectos, como la total escasez de recursos (armas, municiones, bebidas...) y detalles como que cualquier acción, desde correr a saltar o trepar, agota nuestra energía. En este contexto tendremos que movernos por lo que queda de la ciudad y tratar con los supervivientes, entre los que habrá violentos (en algunos casos podremos ignorarlos), otros que necesitan nuestra ayuda... Todo con un curioso sistema de "continues" y una desoladora puesta en escena, que invita a seguir jugando para ver cómo avanza la trama.

GRATIS | DEPORTIVO | EA SPORTS | CAST. | 1-7 JUGADORES

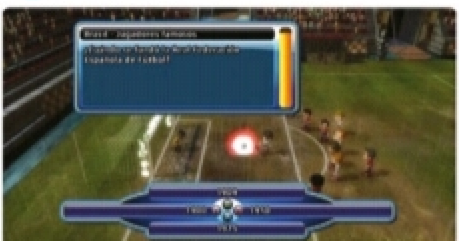
FIFA Street



Ya puedes probar algunas de las opciones del mejor fútbol callejero, como su completo editor de jugadores, algunas pruebas del modo campeonato o disputar partidos sueltos 5 vs 5 con su divertido control (stick derecho para realizar algunas acrobacias). Eso sí, el doblaje nos sigue pareciendo insoportable...

GRATIS | INTELIGENCIA | PIXELTALES | CAST. | 1-2 JUGADORES

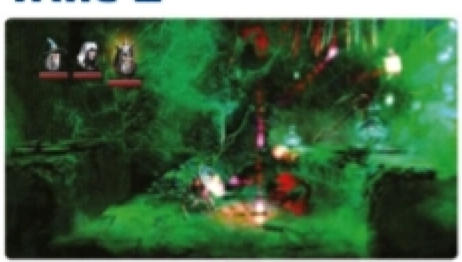
Quizball Goal!



Juegos de fútbol hay "a patadas", pero ninguno con la propuesta de este. Muévete por el campo y, al "chocar" con el equipo rival en entradas, tiros a puerta y otras situaciones, tendrás que superarlas contestando a preguntas de todo tipo sobre el deporte rey... Y con una estética simpaticona, aunque simple.

GRATIS | ACCIÓN | ATLUS | CAST. | 1 JUGADOR

Trine 2



Ya puedes probar esta mejoradísima secuela, en la que podemos alternar el control de 3 personajes muy distintos (un mago, un caballero y una ladrona) en cualquier momento para resolver todo tipo de situaciones, desde combates a puzzles o zonas de plataformas, todo con un acabado realmente bello.



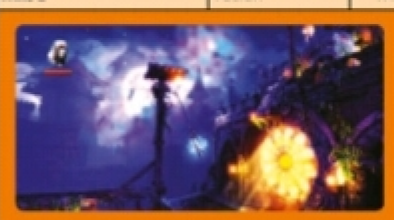
	Género	MB en disco
Asura's Wrath	Acción	718
FIFA 12	Deportivo	1490
FIFA Street	Deportivo	1965



Final Fantasy XIII-2	Rol	1778
God of War Ghost of Sparta	Aventura de acción	778
GoldenEye 007	Shooter	914
Grand Slam Tennis 2	Deportivo	1141
I Am Alive	Aventura	1953



inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rol	2594
Lara Croft and the Guardian of Light	Aventura de Acción	2434
LEGO Harry Potter Años 5-7	Acción	551
Limbo	Plataformas/Puzzle	94
LittleBigPlanet 2	Plataformas	--
Medieval Moves	Move/Acción	2067
Mortal Kombat	Lucha	--
MotorStorm Apocalypse	Velocidad	--
NBA 2K12	Deportivo	1236
PayDay The Heist	Shooter	2436
PixelJunk SideScroller	Arcade	83
Quizball Goal!	Inteligencia	401
RAGE	Shooter	--
Ratchet & Clank Todos Para uno	Aventura	2642
Resistance 3	Shooter	1406
Sonic Generations	Plataformas	665
Start The Party Save The World	Move/Party Game	438
Street Fighter III 3rd StrikeOnline	Lucha	619
Syndicate	Shooter	620
The Darkness II	Shooter	1440
The King of Fighters XIII	Lucha	224
Trine 2	Acción	1144



UFC Undisputed 3	Lucha	1970
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Virtua Tennis 4	Deportivo	878
Warhammer 40K Space Marines	Acción	1276
Zombie Apocalypse Never Die Alone	Acción	1217

MUNDO PSN

JUEGO DESCARGABLE

DOUBLE DRAGON VUELVE A DAR "ESTOPA" EN PSN



Si eres de los que te criaste en los salones recreativos, te alegrará saber que **Majesco prepara una puesta al día** o "reboot" de otro clásico de las peleas callejeras, *Double Dragon*. Esta nueva entrega llegará vía digital en verano, y **promete ser fiel al estilo de juego original** (scroll lateral, posibilidad de usar armas como bates) y al mismo tiempo ofrecer novedades que lo conviertan en un título actual.

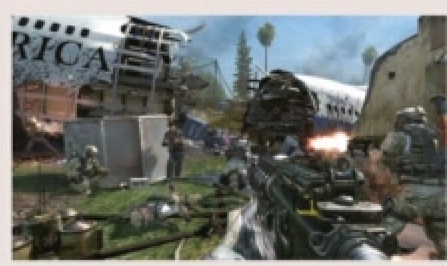
ACTUALIZACIÓN 

SKYRIM POR FIN RECIBE EL PARCHE 1.5...

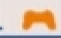
... que **solventa algunos de sus bugs**, como problemas puntuales con algunas misiones y que añade nuevas funciones, como **nuevas "kill cams"**. Eso sí, algunos problemas se siguen resistiendo.

CONTENIDO ADICIONAL 

MODERN WARFARE 3 YA TIENE SU PRIMER DLC



Si no estás suscrito al servicio Elite, ya puedes acceder a **todo el contenido liberado** desde enero y que se ha recopilado en este primer paquete, el más grande que jamás ha lanzado Infinity Ward: **4 mapas multijugador** (entre ellos, Black Box, uno de los más ingeniosos) y **2 misiones de Spec Ops**. Todo ello por los habituales **13,99 euros**.

CONTENIDO ADICIONAL 

BATTLEFIELD 3 PREPARA TRES DLC TEMÁTICOS MÁS

En junio se pondrá a la venta en PSN **"Close Combat"**, que recreará combates sólo de infantería en entornos destruibles y añadirá nuevas armas. En otoño nos llegará **"Armoured Kill"**, DLC centrado en vehículos y armamento móvil y en invierno está previsto el tercero del que no se ha desvelado nada.

CONTENIDO ADICIONAL 

MASS EFFECT 3 TENDRÁ UN FINAL EXTENDIDO...

Tras las polémicas con el final de *ME3*, Bioware acaba de confirmar que para el verano lanzará **un DLC completamente gratuito que ampliará los finales existentes** (no se añadirá ninguno nuevo) con nuevas escenas de vídeo para así explicar las lagunas que puedan quedar... Al menos será gratis.

JUEGO DESCARGABLE 

EL SEGUNDO EPISODIO DE *SONIC* 4 LLEGA EN MAYO



Tras más de un año en el dique seco, **Sonic volverá con un nuevo episodio descargable**, para el que han escuchado las quejas de los fans y, por ejemplo, han mejorado las físicas y las animaciones de Sonic. Además, si compraste el primer episodio, y adquieres el segundo, accederás sin coste adicional al **Episode Metal**, un extra que te permitirá jugar al Episode 1 con Metal Sonic y a 4 nuevos niveles.

MUNDO HOME 

HOME SE ACTUALIZA CON NUEVAS ÁREAS

Home se ha vuelto a actualizar y añade una nueva zona, el **distrito de aventuras**, donde te esperan islas con misterios que descubrir. Además, han llegado **más apartamentos** y accesorios.

JUEGO DESCARGABLE 

UN MITO DE LA LUCHA RENACE EN PSN...



Desde el lanzamiento de PS3 en 2007, Sega no había vuelto a deleitarnos con un ***Virtua Fighter***, que va a llegar vía digital. Será la versión definitiva de *VF5*, con el subtítulo ***Final Showdown***, que añadirá **2 nuevos luchadores** (personalizables, como todos los demás), así como unas animaciones revisadas (como el equilibrio entre los luchadores), **ránkings online y otras mejoras**. Llega en verano.



COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | EXPANSIÓN "UEFA EURO 2012" | 19,99 €

FIFA 12

A POR LA **COMPETICIÓN** EUROPEA

Aplaudimos la iniciativa de EA: este año no veremos un *UEFA Euro 2012* en disco, sino que será un DLC o contenido descargable para *FIFA 12*, con el consiguiente ahorro para los jugadores (costará 20 €). Este nuevo contenido cuenta con 50 selecciones europeas actualizadas, los 8 estadios oficiales y todo el ambiente e imaginería propia de la competición. Además, ofrece modos de juego que te permitirán disfrutar de la competición como prefieras: vive las fases de clasificación, las rondas finales o incluso disputa la competición online contra otros jugadores. Tampoco faltan los modos originales, como Expedición, en el que creas tu propia selección y la llevas a lo más alto de Europa.

VALORACIÓN. Si eres un fanático del fútbol, este añadido te permitirá revivir la máxima competición europea como quieras.



Anticípate a la competición real, que empieza en junio, y lleva ya a España a lo más alto de Europa con este DLC.



Podemos jugar con 6 operativos americanos estas nuevas 7 misiones, la primera de ellas totalmente gratis.

PS3 | PACK "MISIONES SPEC OPS" | GRATIS

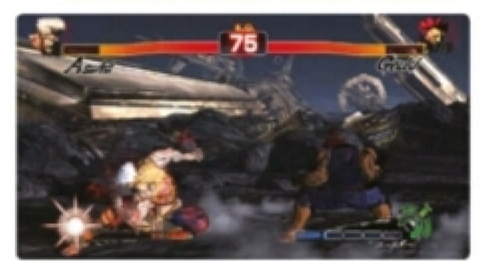
Resident Evil ORC

MÁS **CAMPAÑAS** ANTIZOMBI

Capcom acaba de lanzar, vía contenido descargable digital, una nueva campaña protagonizada por las fuerzas especiales americanas para su último shooter ambientado en el universo de *Resident Evil*. Está compuesta por un total de 7 misiones y 6 personajes para elegir (Harley, Dee-Ey, Tweed, Willow, Shona y Party Girl). De estas siete misiones, la primera es gratuita, siendo las posteriores de pago a un precio que aún no ha sido revelado. Las mecánicas de juego son similares a lo visto, pero nos enseñan algunos hechos y situaciones desde otra perspectiva.

VALORACIÓN. Habrá que ver cuánto nos "saja" Capcom por misión, pero si no se pasan en exceso puede estar bien.

PS3 | PACKS "EPISODIOS" | 1,99-6,99€



Asura's Wrath

Si te has quedado con ganas de más acción oriental, Capcom va a lanzar hasta junio 2 capítulos extra (1,99 € cada uno), un pack con 4 niveles que son "el verdadero final" (6,99 €), combates contra Ryu o Akuma...

VALORACIÓN. Capcom sigue exprimiendo sus juegos, aunque no todos los DLC valen lo que cuestan...

PS VITA | PACK "LA GUARIDA DE BAKUKI" | GRATIS

Escape Plan

Si ya has comprado *Escape Plan*, estás de enhorabuena y si no, ya tienes otro motivo más para hacerlo. El juego se acaba de actualizar a la versión 1.01 y, aparte de corregir ciertos fallos (como ciertos aspectos del control o ajustes el sistema de puntuación), añade el primer DLC de forma gratuita, una nueva "miniaventura" con 19 nuevas salas repletas de letales trampas, que nos invitará a escapar de una fábrica de salchichas.

VALORACIÓN. Todo lo que sea ampliar las posibilidades de juego sin coste NOS ENCANTA.



PS3 | DIVERSOS PACKS | DESDE 0,99 €



Final Fantasy XIII-2

Nuevas armas y apariencias (incluidas armaduras de *Mass Effect* o la de Ezio de *Assassin's Creed*), enemigos para el coliseo, nueva trama protagonizada por Sazh con nuevos minijuegos... hay de todo.

VALORACIÓN. Hay de todo, algunos merecen la pena y otros no dejan de ser puras anécdotas.

LAS MEJORES EXPANSIONES

	Expans. de	Conten. de	Prec. o por un día desde
Ace Combat Assault Horizon	Aviones y personalizaciones	2 paquetes de aviones y 2 paquetes de skins para personalizarlos	1,99 €
Assassin's Creed La Hermandad	La Desaparición de Da Vinci	8 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online	9,99 €
	Pack Misiones de Copérnico	Añade un nuevo personaje y nuevas misiones	Gratis
	Actualización del Animus 1.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
	Actualización del Animus 2.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
Batman Arkham City	Batman Inc Batsuit	Añade un nuevo traje	Gratis
	Paquete de Arkham	Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes)	14,90 €
	Pack Nightwing	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	6,99 €
	Pack Catwoman	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	9,99 €
	Pack Vestimentas	Añade diferentes skins	4,99 €
Asura's Wrath	Nuevos capítulos	Capítulos perdidos, final verdadero, combates extra	1,99 €
Battlefield 3	Mapas Back To Karkand	Añade 3 nuevos mapas para el modo multijugador	14,99 €
CoD Black Ops	Pack Rezurrection	Añade 4 mapas para el modo de zombis	14,99 €
	Pack Annihilation	4 mapas multijugador y uno para el modo zombis	14,99 €
	Pack Escalation	4 mapas multijugador y un nuevo modo zombis	13,99 €
	Pack First Strike	4 mapas multijugador y uno para el modo zombis	14,99 €
Dead Island	Pack Bloodbath Arena	Añade 4 nuevos escenarios, un arma...	9,99 €
Dead Risig Off The Record	Paquetes de personaje x2	Añade nuevas funciones, armas y opciones	1,99 €
Deus Ex Human Revolution	Pack El Eslabón Perdido	Añade una nueva aventura de unas 5 horas	--
Fallout New Vegas	Pack Lonesome Road	Añade una nueva aventura, armas...	9,99 €
	Pack Courier Stash	Añade 4 sets de armas y apariencias...	1,19 €
	Pack Gunner.s Run	Añade nuevas armas únicas, recetas, modificaciones ...	3,99 €
	Pack Old World Blues	Añade una nueva aventura	9,99 €
	Pack Honest Hearts	Añade una nueva aventura	9,99 €
	Pack Dead Money	Añade una nueva aventura y armas	9,99 €
FIFA 12	Expansión UEFA Euro 2012	50 selecciones europeas, 8 estadios, nuevos modos	19,99 €
Final Fantasy XIII-2	4 Packs de trajes	Armadura N7 de Mass Effect, traje de Ezio, traje de baño...	1,99 €
	4 Packs de armas	Cada pack incluye un arma con alguna habilidad	0,75 €
	6 Packs de historias/personajes	Enfréntate en el coliseo a enemigos especiales, nuevas tramas	1,99 €
Gran Turismo 5	Paquete de coches 2	Añade 4 nuevos coches	3,99 €
	Pack Coches de competición	Añade 12 nuevos vehículos	6,99 €
	Pack circuitos	Añade 3 nuevos circuitos	3,99 €
	Pack pinturas	Añade 100 nuevos pinturas	1,99 €
	Pack equipo de competición	Añade 25 nuevos cascos y 15 monos	1,99 €
L.A. Noire	Caso El coche del cónsul	Añade un nuevo caso de tráfico	3,99 €
	Pack Galvanizados Nicholson	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso El lapsus	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso La ciudad desnuda	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Desafío 50 placas + traje	Añade un una nueva tarea opcional y atuendo	1,99 €
	Traje detective y arma Broderick	Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma	1,49 €
	Traje el púgil	Añade un nuevo atuendo	0,99 €
	Ametralladora Chicago piano	Añade un nuevo arma	Gratis
	Pase L.A. Noire	Da acceso a todo el contenido descargable	8,99 €
Mass Effect 2	La Llegada	Añade una nueva misión	6,99 €
	Pack Aegis	Añade nuevo rifle de precisión y armadura	1,99 €
	Pack Apariencias	Añade diversos aspectos nuevos	1,99 €
	Pack Equalizador	Añade nuevas mejoras de equipo	1,99 €
	Pack Firepower	Añade 3 nuevas armas pesadas	1,99 €
	Pack Recon Operations	Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo	1,99 €
	Pack Terminus	Añade un nuevo arma y una armadura	1,99 €
	Arsenal completo N7	Añade todo lo anterior	7,99 €
	Pack Cerberus	Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas	14,99 €
MotorStorm Apocalypse	Ranchera Eurogamer	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Superbike de Gameradar	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Pack de Llantas	Añade nuevas llantas para tus vehículos	Gratis
	Muerte: Ace of Spades Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dice: King of Diamonds Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dinamo Queen of Hearts Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
RE Operation Raccoon City	Misiones Spec Ops	Añade 7 misiones (la primera gratis) y 6 personajes	Gratis
Resistance 3	Pack Brutalidad	Añade modo Supervivencia, arma, personaje y tema interactivo.	3,99 €
Saints Row The Third	Warrior Pack	Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...)	2,49 €
Uncharted 3	Fortune Hunter.s Club	Da acceso a todos los DLC	24,99 €
	Packs de Apariencias x3	Son paquetes de skins para el multijugador	2,99 €
	Aspectos para el multijugador x25	Añade un skins multijugador	0,49 €
White Knight Chronicles II	Vales Caballero (5 en total)	Desbloquean equipo en las joyerías para los caballeros	Gratis
WWE '12	Packs de Personajes	3 packs que añaden de 3 a 6 personajes cada uno	9,99 €

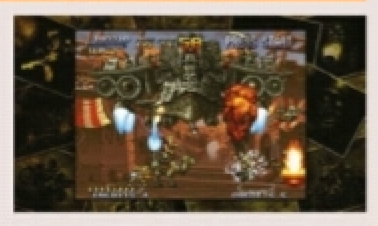
OTRAS DESCARGAS

Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, vídeos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

NEO GEO STATION

METAL SLUG 2



Por 9 € puedes tener en tu casa una de las mayores leyendas de los salones recreativos, un "mata mata" con scroll lateral muy divertido, en el que podemos usar tanques, camellos y otros vehículos para derrotar a un ejército.

SHOCK TROOPERS



Otro clásico de Neo Geo, pero más en la línea "run & gun", corre y dispara en todas las direcciones. Al igual que en *Metal Slug 2*, nos esperan jefes finales, tiene sistema de créditos, distintas opciones de visualización... Otros 9 € "de nada".

CLÁSICOS DE PSONE Y PS2

ARC THE LAD 2 (PSONE)



La sección "Clásicos importados" (tal cual se lanzaron en Japón o USA), recibe la continuación del gran *Arc the Lad*, un J-RPG con combates por turnos sobre rejilla. No está mal, pero nosotros seguimos esperando a *Chrono Cross*...

FULL SPECTRUM WARRIOR (PS2)



Un clásico de la simulación bélica, en el que lideramos una escuadra en operaciones militares que intentan plasmar con realismo lo que pasa en el campo de batalla. Es un juego de estrategia más que de acción. No funcionan los modos online.

MULTIMEDIA

TRAILERS



Dragon's Dogma, *Hell Yeah!*, *Sleeping Dogs*, *LittleBigPlanet Karting*... La tienda también ofrece este mes un montón de vídeos sobre los nuevos juegos que veremos en PS3 en los próximos meses. Y estos son solo algunos de ellos...

DEMO INTERACTIVA (VITA)



También puedes descargarte en tu Vita la demo del E3 de 2011 de *Ridge Racer*. No es jugable, pero te permitirá modular la música tocando la pantalla, cambiar el color de los coches y otros detallitos... Curioso, sin más.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Consultorio"**.

Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME





■ *RE Operation Raccoon City* se ha colocado como Nº1.



1. RE: Operation Raccoon City (N)
2. Call of Duty: Modern Warfare 3 (=)
3. FIFA Street (N)
4. Uncharted 3: La Traición de Drake (↑)
5. PES 2012 (=)
6. Formula 1 2011 (↑)
7. Mass Effect 3 (N)
8. Fallout New Vegas (↑)
9. Duke Nukem Forever (↑)
10. Naruto S. Ultimate Ninja Storm Generations (N)



■ *Naruto SUNS Generations* ha entrado golpeando fuerte.



PS3

ACCIÓN

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON
» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de aviones diferente, con un mejorado sistema de combate y una cinematográfica puesta en escena.
NOTA 89

ASURA'S WRATH
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Curiosa propuesta, mitad secuencias interactivas, mitad juego, que amarás u odiarás: no te dejará indiferente.
NOTA 83

BINARY DOMAIN
» SEGA » 59,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una buena historia y un desarrollo que termina por atrapar gracias a la variedad de situaciones y feroces tiroteos.
NOTA 84

BIRDS OF STEEL ¡Nuevo!
» KONAMI » 39,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te va el género te atrapará. A veces le falta algo de ritmo pero lo suple con realismo, muchos aviones y modalidades.
NOTA 86

DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción contra zombis en vista subjetiva y con toques roleros pero con un apartado gráfico mejorable.
NOTA 83

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un hilarante juego de acción en el que nos enfrentaremos contra miles de zombis. Eso sí, muy similar a *Dead Rising 2*.
NOTA 85



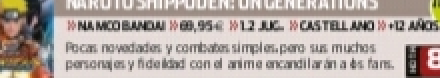
DEVIL MAY CRY HD COLLECTION ¡Nuevo!
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Otro pedacito de la historia de PS2 en HD que los nostálgicos querrán tener. Aunque traiga pocos extras.
NOTA 88



ESDLA LA GUERRA DEL NORTE
» WARNER » 61,50 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte.
NOTA 82

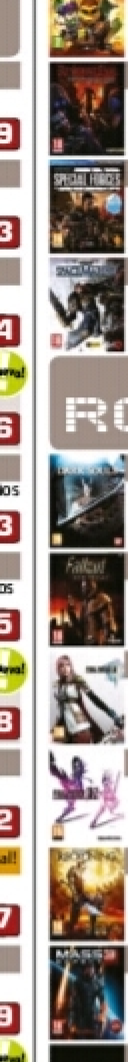
IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY ¡Precio especial!
» DIGITAL BROS » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Batallas aéreas llenas de posibilidades que convencen tanto a fan de la simulación como al que busque algo más sencillo.
NOTA 87

LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7
» WARNER » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura entretenida, fiel a las películas y con el particular humor LEGO. Risas seguras, sobre todo en compañía.
NOTA 89



NARUTO SHIPPUDEN: UN GENERATIONS ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Pocas novedades y combates simples, pero sus muchos personajes y fidelidad con el anime encandilarán a los fans.
NOTA 85





NINJA GAIDEN 3
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes.
NOTA 84

RATCHET & CLANK TODOS PARA UNO
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una mezcla de plataformas y acción muy parecida a la de otras entregas, pero jugando 4 a la vez es muy divertido.
NOTA 85

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
» CAPCOM » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3.
NOTA 90

SOCOM SPECIAL FORCES
» SONY » 39,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran y completo juego de acción, que "sacrifica" la parte táctica más pura para llegar a un público más amplio.
NOTA 91

WARHAMMER 40K SPACE MARINE ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lucha "yo contra todos" y tiros se dan la mano en un desarrollo muy gore, aunque monótono. Y tiene online...
NOTA 82

ROL

DARK SOULS
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Fascinante a la par que difícil. *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demons Souls*.
NOTA 90

FALLOUT NEW VEGAS ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un grandioso juego de rol que, siguiendo la estela de *Fallout 3*, nos deja cerca de 100 horas de diversión y espectáculo.
NOTA 94

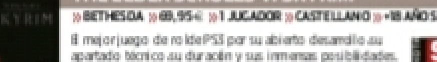
FINAL FANTASY XIII ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un sobresaliente juego de rol, que apuesta por la fuerza de la historia y unos combates profundos y muy divertidos.
NOTA 94

FINAL FANTASY XIII-2
» SQUARE ENIX » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Corrige los defectos de *FF XIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos.
NOTA 95

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING
» EA GAMES » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un RPG de acción largo y profundo, pero no tanto como Skyrim. Su estética no gustará a todos y no sale doblado.
NOTA 89

MASS EFFECT 3
» EA GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Genial híbrido entre rol y acción que refina la fórmula del anterior y pone broche de oro a una historia apasionante.
NOTA 94





THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades.
NOTA 98



Play ¡EL JUEGO DEL MES!



Prototype 2



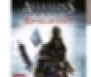


1. MÁS BESTIAL. No sólo porque es más gore y ofrece más opciones de combate, sino también porque su motor gráfico recrea una ciudad más viva y detallada.

2. EVOLUCIÓN. A la carta: elige qué poderes o habilidades quieres potenciar primero y así definir un personaje que se adapte más a tu forma de jugar.

3. DURADERO. La trama da para unas 10 horas, añade otras tantas para los coleccionables y remata la faena con Radnet, retos semanales para casi 2 meses...

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
» UBISOFT » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura de acción en la línea de la saga. Aunque incluye leves mejoras es muy similar a los anteriores *AC*. **NOTA 91**



BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

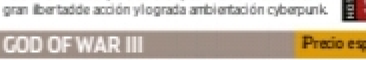
Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. **NOTA 96**

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW — Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura soberbia y variada que además de larga y rejugable resulta muy divertida. Muy cerca de *GoW III*. **NOTA 94**

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk. **NOTA 94**



GOD OF WAR III — Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore). **NOTA 96**

GTA IV COMPLETE EDITION — Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. **NOTA 96**

HEAVY RAIN MOVE EDITION — Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. **NOTA 90**

ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

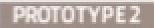
Dos juegos únicos mejorados con gráficos HD, sonido 7.1... Tanto si los conoces como si no, debes probarlos. **NOTA 94**

INFAMOUS 2
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero. **NOTA 93**

L.A. NOIRE LA EDICIÓN COMPLETA
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. **NOTA 96**



PROTOTYPE 2
» ACTIVISION » 70,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un genial y divertido sandbox, que mejora en todo a su antecesor y que pica gracias a su ameno y divertido desarrollo. **NOTA 93**

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. **NOTA 98**



RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION — Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El juego completo, con todos los extras, y un gran aliciente para rejugarlo como es usar el mando PlayStation Move. **NOTA 95**

SAINTS ROW THE THIRD
» THQ » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox que ataca al género por su lado más salvaje y original. Divertido, enorme y muy personalizable. **NOTA 92**

SILENT HILL DOWNPOUR — ¡Nuevo!
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de terror fiel a la saga. Gustará a los fans del género, pero no sorprende y su sistema de combate es flojo. **NOTA 85**

SILENT HILL HD COLLECTION — ¡Nuevo!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos clásicos del terror que merecen ser jugados. Incluso hoy se defienden bien frente a la competencia del género. **NOTA 89**

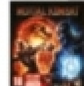
UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
» SONY » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3 por diversión, calidad técnica, opciones de juego y sobre todo, emoción. **NOTA 99**

YAKUZA DEAD SOULS — ¡Nuevo!
» SEGA » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS/JAPONÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción con fallos gordos que sólo los fans de la saga disculparemos. Para el resto, los hay mejores. **NOTA 82**

LUCHA



MORTAL KOMBAT
» WARNER » 61,50 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! **NOTA 94**

SOUL CALIBUR V
» NAMCO BANDAI » 65,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un completo y más que notable juego de lucha, pero que no es tan rompedor como sus mejores rivales del género. **NOTA 90**

STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. **NOTA 94**

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... **NOTA 94**

UFC UNDISPUTED 3
» THQ » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Recrea bien toda la crudeza de los combates de la UFC. Pero si no te gustan estas peleas, pierde atractivo... **NOTA 88**

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... **NOTA 94**

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Silent Hill Downpour** (N) — KONAMI | SURVIVAL HORROR

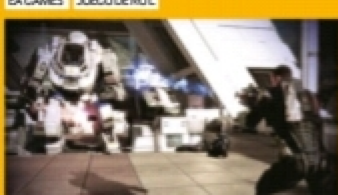


Como fans de *Silent Hill* que somos, reconocemos que nos lo hemos pasado bien con *Downpour* pese a sus fallos. Los piques con *SF X Tekken* siguen a la orden del día y *Prototype 2* nos ha enganchado.

2. **Street Fighter X Tekken** — CAPCOM | LUCHA
3. **Prototype 2** (N) — ACTIVISION | SANDBOX
4. **Mass Effect 3** — ELECTRONIC ARTS | ROL
5. **Yakuza Dead Souls** (N) — SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1. **Mass Effect 3** (N) — EA GAMES | JUEGO DE ROL



El final de la épica aventura de Shepard os ha enganchado, pero que bien. Aunque se ve que sois fans del buen rol... Y del fútbol, faltaría más, aunque sea en plan arcade como *FIFA Street*.

2. **Final Fantasy XIII-2** — SQUARE ENIX | ROL
3. **CoD Modern Warfare 3** — ACTIVISION | SHOOT 'EM UP
4. **The Elder Scrolls V: Skyrim** — BETHESDA | ROL
5. **FIFA Street** (N) — EA SPORTS | ARCADE DE FÚTBOL



■ *FIFA Street* se ha colocado como uno de vuestros juegos favoritos.

Los 4 mejores juegos...



1

Silent Hill Downpour

El nuevo *Silent Hill* lleva como subtítulo *Downpour* ("aguacero"). Y es que, aparte de la niebla, ahora la lluvia es un factor decisivo en el desarrollo ya que los enemigos son más fuertes y numerosos cuando llueve.



2

Hydrophobia

Hydrophobia es una aventura de acción del Store que se desarrolla en el interior de un enorme barco anegado por el agua. Podemos usar el agua como recurso ofensivo o padecerla en forma de distintas trampas y obstáculos.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es



LOS + ESPERADOS

1 Resident Evil 6

» PS3 » CAPCOM » AV. DE ACCIÓN » 20 NOVIEMBRE

A la espera de lo que pase con *GTA V*, *Resident Evil 6* es el juego más esperado del año. Será el *RE* más "grande" en todos los sentidos.



2 Assassin's Creed III

» PS3 » UBISOFT » AV. DE ACCIÓN » 31 DE OCTUBRE

Ahora que ya lo hemos visto en movimiento, no tenemos ninguna duda: el nuevo Assassins Creed va a ser uno de los bombazos de este 2012.



3 Borderlands 2

» PS3 » 2K GAMES » SHOOTER » 21 DE SEPTIEMBRE

Y otro al que no hay que perder la pista es a *Borderlands 2*. Hace unas semanas lo probamos en París y nos pareció muy, muy divertido.



VELOCIDAD

DIRT 3

» CODEMASTERS » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de velocidad magnífico gracias a su realista y divertida simulación y sus completos modos de juego.

NOTA 93



DRIVER SAN FRANCISCO — Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online.

NOTA 90

F-1 2011

» CODEMASTERS » 65,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gusta la F1 este es tu juego. Un simulador muy realista y emocionante que mejora la experiencia del año pasado.

NOTA 93



GRAN TURISMO 5 — Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un excepcional y completísimo simulador que es de lo mejorcito que hay en PS3, incluso con sus fallos técnicos.

NOTA 96

MODNATION RACERS — Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido arcade de carreras que te da la posibilidad de crear y compartir TODO, al estilo *LittleBigPlanet*.

NOTA 90

MOTO GP 10/11

» CAPCOM » 61,99 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de las motos disfrutarán con la licencia oficial y sus muchas opciones. Lástima que técnicamente no esté pulido.

NOTA 85

MOTORSTORM APOCALYPSE — Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades.

NOTA 94

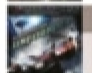


NEED FOR SPEED THE RUN — Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de carreras que nos invita a recorrer los USA de costa a costa. Entretenido, pero poco profundo y corto.

NOTA 85

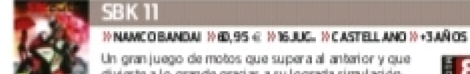


RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Nuevo!

» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad.

NOTA 84



SBK 11

» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos que supera al anterior y que divierte a lo grande gracias a su lograda simulación.

NOTA 89

SHIFT 2 UNLEASHED — Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visualmente atractivo y muy completo y duradero, es un simulador muy a tener en cuenta si terminaste *GT5*.

NOTA 90



WRC 2

» NAMCO BANDAI » 60,99 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador de rally que supera al anterior con opciones mejoradas y un gran control. Pero los gráficos...

NOTA 87

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 3

» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea.

NOTA 90



BIOSHOCK 2 — Precio especial!

» 2K GAMES » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si te gustó el primero este te encantará: conserva el mismo espíritu y ambientación y con modo online.

NOTA 94

BORDERLANDS GOTY — Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de este excelente shooter con toques de rol incluye sus 4 DLC y un "porrón" de horas de juego.

NOTA 92

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter de PS3, muy completo en modos y opciones y técnicamente soberbio. No te lo pierdas.

NOTA 98

CRYSIS 2 — Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas.

NOTA 92

DUKE NUKEM FOREVER

» 2K GAMES » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable.

NOTA 87

F.3.A.R.

» WARNER » 61,50 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una terrorífica ambientación y mucha acción para un correcto shooter con buenas ideas y atractivo multijugador.

NOTA 86

GOLDENEYE 007 RELOADED

» ACTIVISION » 70,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No puede compararse a los grandes del género, pero su mezcla de acción y sigilo resulta original. Y es completo.

NOTA 81

KILLZONE 3 — Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo.

NOTA 95

PORTAL 2 — Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original.

NOTA 91

RAGE — Precio especial!

» BETHESDA » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido.

NOTA 92

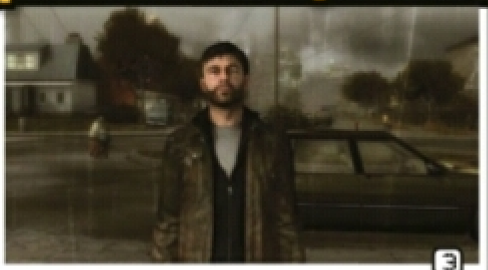
THE DARKNESS II

» 2K GAMES » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter diferente, con una ambientación única y tiroteos con muchas posibilidades. No podrás dejarlo.

NOTA 90

para sufrir "pasados por agua"


3

Heavy Rain

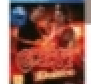
En esta irrepetible aventura no para de llover y cada vez con más fuerza. Y la lluvia se va a acumulando... Los que lo hayáis terminado, sabéis que debemos darnos prisa. Los que no... ¿a qué esperáis para descubrir *Heavy Rain*?


4

Serie BioShock

Y acabamos con dos aventuras ambientadas en Rapture, una ciudad sumergida bajo las aguas del Atlántico (entre Islandia y Groenlandia). Aunque aquí, salvo momentos puntuales, el agua no será un problema. Nuestros problemas son otros...

MUSICALES



GREASE DANCE

» 505 GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de baile que disfrutarán los mitómanos de "Grease" bailando y cantando sus temas principales.

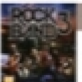
NOTA 80

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y bandita.

NOTA 70



ROCK BAND 3

¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos.

NOTA 91



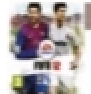
SINGSTAR GRANDES ÉXITOS

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.

NOTA 85

DEPORTIVOS

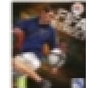


FIFA 12

» EA SPORTS » 49,95 € » 2-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Por su cantidad de opciones, realista sistema de juego y apartado técnico, *FIFA 12* es el mejor simulador del año.

NOTA 94

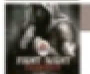


FIFA STREET

» ELECTRONIC ARTS » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA 80



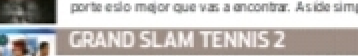
FIGHT NIGHT CHAMPION

¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

NOTA 90



GRAND SLAM TENNIS 2

» EA SPORTS » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

NOTA 89



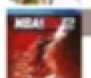
NBA 2K12

¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Gran sistema de juego, ambientación insuperable, muchos modos de juego, jugadores legendarios... El mejor basket.

NOTA 93



PRO EVOLUTION SOCCER 2012

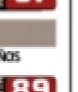
¡Precio especial!



» KONAMI » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de PES aunque tiene sus fallos. Eso sí, su precio es muy atractivo.

NOTA 87



SPORTS CHAMPIONS

» SONY » 39,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El "Wii Sports" de PS3 es el mejor juego para probar Move. 6 divertidos deportes para disfrutar solo o en compañía.

NOTA 89

SSX

» ELECTRONIC ARTS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una apuesta por la vertiente arcade del snowboard que resulta divertida y completa. Un deportivo diferente.

NOTA 85

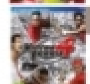
TOP SPIN 4

¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco.

NOTA 91



VIRTUA TENNIS 4

¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un asequible arcade de tenis capaz de divertir a todo tipo de público. Y con Move como raqueta, mucho mejor.

NOTA 88

VARIOS



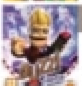
APE ESCAPE

¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

NOTA 69

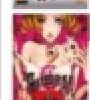


BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

NOTA 90



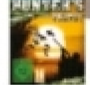
CATHERINE

» ATLUS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

NOTA 86



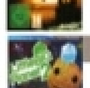


HUNTER'S TROPHY

» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple.

NOTA 75



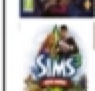
LITTLEBIGPLANET 2

¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

NOTA 95



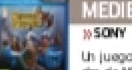
LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA!

¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans.

NOTA 89

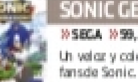


MEDIEVAL MOVES

» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates.

NOTA 84

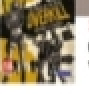


SONIC GENERATIONS

» SEGA » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA 86



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

» SEGA » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA 79

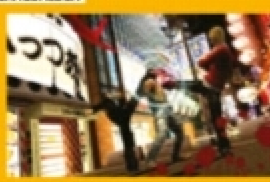


ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Kurohyou 2:** Ryu ga Gotoku Ashura Hen (N)
PSP | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

La segunda entrega de la saga Yakuza para PSP ha vendido más de 100.000 copias en la primera semana. Mientras, aquí en occidente aún esperamos la primera parte...



2 **Devil May Cry** HD Collection (N)
PS3 | CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Ninja Gaiden 3** (N)
PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN

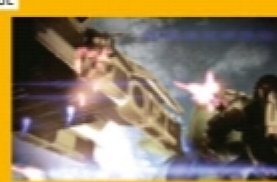
4 **Attouteki Yuugi:** Mugen Souls (N)
PS3 | COMPILE HEART | ROL

5 **Shining Blade** (N)
PSP | SEGA | ROL

EE.UU.

1 **Mass Effect 3** (N)
PS3 | EA GAMES | ROL

La aventura que cierra la trilogía espacial del comandante Shepard lo ha "petado" en USA, junto a los zombis de *Resident Evil* y los "mechas" de *Armored Core V*.



2 **RE Operation Raccoon City** (N)
PS3 | CAPCOM | ACCIÓN

3 **COD: Modern Warfare 3** (=)
PS3 | ACTIVISION | SHOOTER

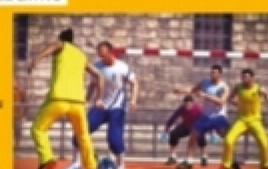
4 **Silent Hill HD Collection** (N)
PS3 | KONAMI | SURVIVAL HORROR

5 **Armored Core V** (N)
PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN

EUROPA

1 **FIFA Street** (N)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

Mientras, en el Viejo Continente seguimos decantándonos por el fútbol, aunque en esta ocasión en su vertiente más arcade y "callejera". Destaca también la entrada de *SSX*.



2 **RE Operation Raccoon City** (N)
PS3 | CAPCOM | ACCIÓN

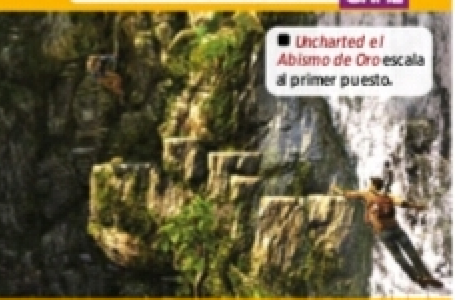
3 **Mass Effect 3** (N)
PS3 | EA GAMES | ROL

4 **SSX** (N)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

5 **Ninja Gaiden 3** (N)
PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN

LOS + VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME



■ *Uncharted el Abismo de Oro* escala al primer puesto.

1. Uncharted: El Abismo de Oro (N)
2. EA Sports FIFA Football (N)
3. Virtua Tennis 4 Ed. World Tour (N)
4. Formula 1 2011 (N)
5. Unit 13 (N)
6. Rayman Origins (N)
7. WipEout 2048 (N)
8. Ridge Racer (N)
9. Dungeon Hunter Alliance (N)
10. Ultimate Marvel Vs Capcom 3 (N)



■ *Ultimate Marvel vs Capcom 3* está pegando fuerte en Vita.

STORE

ACCIÓN

BATTLEFIELD 1943
» ELECTRONIC ARTS » 12,99 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter ambientado en la guerra del Pacífico y pensado por y para el multijugador, con 3 mapas.

NOTA **83**

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo.

NOTA **86**

CRYSIS
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes.

NOTA **87**

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo.

NOTA **82**

FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight* de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería.

NOTA **87**

GATLING GEARS
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

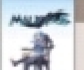
Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero.

NOTA **85**

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil.

NOTA **83**

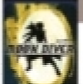


MALICIOUS
¡Nuevo!

» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara.

NOTA **78**



MOON DIVER
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas 2D a la antigua usanza pero con multijugador y toques roleros. Eso sí, es muy difícil.

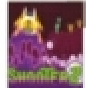
NOTA **81**



ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 11,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena.

NOTA **90**



PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado.

NOTA **86**

PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo.

NOTA **85**

RED FACTION BATTLEGROUNDS
» THQ » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen arcade de conducción y disparos con un gran multijugador. La lejana cámara le resta espectacularidad.

NOTA **82**

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4.

NOTA **80**

SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande.

NOTA **84**

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, powerups, jefes finales, pero con gráficos actuales.

NOTA **84**

WARHAMMER 40000: KILL TEAM
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS

Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir.

NOTA **76**

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3.

NOTA **83**

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio.

NOTA **88**

PLATAFORMAS

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista.

NOTA **90**

SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Como en *LBP*, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto.

NOTA **75**

SONIC 4 EPISODE 1
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sonic vuelve en su mejor versión: un plataformas rápido, colorido y entretenido que nos remite a los de Megadrive.

NOTA **85**

SONIC CD
» SEGA » 4,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Todo un clásico de MegaCD que resiste muy bien el paso del tiempo y con mejoras que refuerzan su jugabilidad.

NOTA **84**



¿Y tú cómo puntuarías a...

Una trilogía mítica

Cristian Raventós

Mass Effect 3 supone un gran final para una trilogía ya mítica. Se pierde parte de componente rolero a cambio de más acción, pero aun así no decepciona ni a los seguidores de la saga, ni a los que lo descubren por primera vez. No dejan ningún detalle de la historia sin resolver para todos aquellos que lo conocimos desde la primera parte. Duración acorde con la historia e interesante multijugador online.

NOTA **94** *Mass Effect 3* es el perfecto colofón, un gran final para una trilogía ya mítica en lo que se refiere a juegos de rol. Y con multijugador.

El mejor rol de PS3

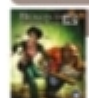
Pablo Rubilar

Mass Effect 3 es un auténtico JUEGAZO con mayúsculas. Hay que quitarse el sombrero ante el trabajo de Bioware, ya que todo es muy bueno: la trama, los gráficos, y sobre todo, la jugabilidad, que es lo que más importa en un videojuego. Seguro que todos los que dicen que *Mass Effect 2* es el mejor juego de rol de PS3, cambiarán de opinión al probar *Mass Effect 3*. Sin lugar a dudas es el mejor juego de rol del momento.

NOTA **97** Le doy un 97 porque creo que supera al resto de juegos de rol de PS3: en trama, en gráficos y en lo más importante: la jugabilidad.



AVENTURA



BEYOND GOOD & EVIL HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio.


NOTA **87**

INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura que puede jugarse sin tener otros InFamous. Trama vampírica corta pero muy bien hecha técnicamente.

NOTA **81**

JOURNEY
¡Nuevo!

» SONY » 12,99 € » 1.2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

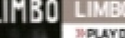
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.


NOTA **90**

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1.2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.

NOTA **92**



LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.


NOTA **89**

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).

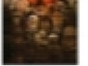
NOTA **90**



RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.

NOTA **93**

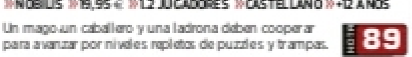


STACKING
» THQ » 11,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un original título que rescata el espíritu de las aventuras gráficas clásicas. Muy rejugable y estéticamente único.

NOTA **82**

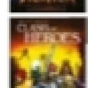
TRINE
» NOBILIS » 19,95 € » 1.2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



Un mago, un caballero y una ladrona deben cooperar para avanzar por niveles repletos de puzzles y trampas.


NOTA **89**

ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1.4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.

NOTA **84**

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1.2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.

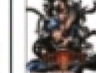

NOTA **80**

LUCHA

KUNG-FU LIVE
» SONY » 13,95 € » 1.5 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con la cámara PS Eye nos metemos dentro de un curioso juego de lucha. Es muy original, aunque monótono.

NOTA **70**

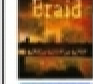


STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1.2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un completo y exigente juego de lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.


NOTA **89**

VARIOS



BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.


NOTA **91**

CRITTER CRUNCH
» CAPYBARA GAMES » 9,99 € » 1.2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

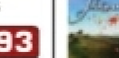
Un puzzle en el que debemos comer insectos y regurgitarlos para alimentar a bichos más pequeños. Pica.

NOTA **83**

ECHOCHROME II
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.

NOTA **80**



FLOWER
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando.

NOTA **90**

FROM DUST
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

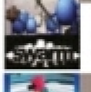
Sé un dios en este juego de habilidad y estrategia que, pese a sus fallos, entretiene y pica de lo lindo..

NOTA **82**

PIXELJUNK MONSTERS
» SONY » 9,99 € » 1.2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido juego de defensa por torres que te tendrá horas pegado a la consola. Tiene una genial expansión.

NOTA **85**



SWARM
» HOTHEAD » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de habilidad con toques plataformeros que es capaz de suponer un divertido reto pese a su sencillez.


NOTA **84**

TUMBLE
» SONY » 9,99 € » 1.2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de los mejores juegos exclusivos para Move es este divertido puzzle, en el que debemos apilar bloques.


NOTA **91**

WORMS 2: ARMAGEDDON
» TEAM17 » 9,95 € » 1.4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

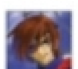
Hilarantes batallas por turnos (online y offline) entre equipos de gusanos armados hasta los dientes.

NOTA **85**





Para fans de la saga

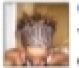


Draco Arduengo Opazo

Vaya por delante que opino que *Mass Effect 3* es un buen juego, aunque tiene algunos fallos como la eliminación de los elementos roleros en favor de la acción, los microsubtítulos o el poco carisma de los personajes. Además sólo lo entenderás si sigues la saga. Eso sí, el apartado gráfico y la banda sonora están bien y la historia se cierra satisfactoriamente con esta tercera y última entrega.


NOTA **80** Es un juego que sólo entenderán los que hayan seguido la saga y además ha perdido demasiado componente rolero. Un buen juego.

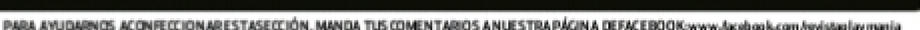
Todo un espectáculo



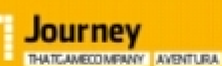
Cienxcien Maria

Yo me he jugado la trilogía completa y para mí esta tercera entrega es el mejor *Mass Effect* de los tres. Además, y comparándolo ya con otros juegos de rol de PS3 fuera de esta saga espacial de Bioware, en mi opinión supera incluso al último *Final Fantasy* en todos los aspectos. El juego es un espectáculo visual, pura acción y diversión que le hace merecerse un 96 como una casa. Probadlo y no os arrepentiréis.


NOTA **96** Es el mejor *Mass Effect* de la trilogía y supera incluso a otros RPG recientes como *Final Fantasy XIII. 2* Se merece un 96.


PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...



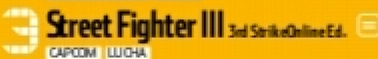
1 **Journey** (N)
THATGAMECOMPANY | AVENTURA



Los creadores de *flOw* y *Flower* nos proponen un emotivo viaje que no olvidaremos. Puro arte hecho videojuego que nos ha conquistado y nos quitó el agridulce sabor de boca que nos dejó *Malicious*.



2 **Oddworld Stranger's Wrath**
JUST ADD WATER | ACCIÓN



3 **Street Fighter III** 3rd Strike Online Ed.
CAPCOM | LUCHA



4 **Malicious**
SONY | ACCIÓN

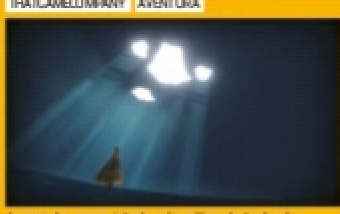


5 **Shank 2**
EA | ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS



1 **Journey** (N)
THATGAMECOMPANY | AVENTURA



Journey ha conquistado a la crítica de todo el mundo, pero también a vosotros, que sois los que hacéis que un juego triunfe o no. Pocas veces un estreno del Store ha calado tanto desde el principio.

2 **DC Universe Online**
SONY | ROL DE ACCIÓN

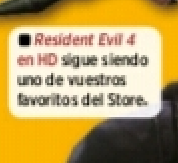
3 **The Simpsons Arcade**
KONAMI | BEAT'EM UP



4 **Silent Hill** (N)
KONAMI | SURVIVAL HORROR

5 **Resident Evil 4**
CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN





■ *Resident Evil 4 en HD* sigue siendo uno de vuestros favoritos del Store.





16

Género:
AVENTURA

Desarrollador:
SONY

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
49,95 €

CONTROLES

L: apuntar
R: disparar
✖: salto/acción
■: ataque cuerpo a cuerpo
●: rodar/descolgarse/ponerse a cubierto
▲: cambiar lados
Stick derecho: cámara
Stick izquierdo: caminar/correr
Cruceta: selección de armas
Pantalla táctil: acción/ataque
Panel táctil trasero: acción/manipulación de objetos

RESUELVE TODOS LOS **MISTERIOS** DE LA AVENTURA PORTÁTIL DE DRAKE

Uncharted El Abismo de Oro

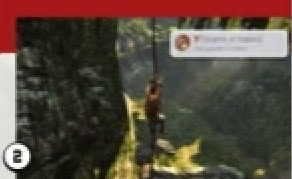
PRIMERA PARTE

Es el mejor juego de PS Vita y una aventura genial, divertida y enorme, que además oculta muchísimos secretos y misterios. Aquí te contamos cómo resolverlos.

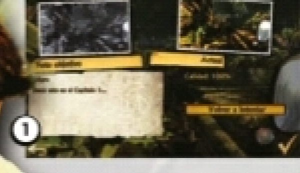
» LOS MISTERIOS

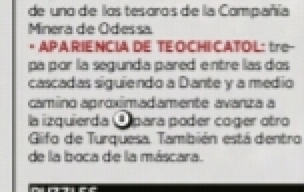
A lo largo de todo el juego Drake irá recogiendo objetos que le permitirán resolver los distintos misterios con los que nos toparemos en la aventura (1). Estos objetos pueden ser **tesoros, fotografías, puzzles o incluso simples objetos** que deberás limpiar.
Por eso estructuramos la guía en tres bloques: fotos, tesoros y puzzles. No en todos los capítulos resolverás un misterio, pero sí irás recogiendo pruebas que te permitirán hacerlo y **así podrás ganar el trofeo** correspondiente.
Igualmente, en un solo capítulo puedes estar recogiendo objetos pertenecientes a distintos misterios.
Antes de comenzar un capítulo te aconsejamos que te pares a leer ese punto entero, ya que **los objetos no están colocados por orden de aparición si no por tipo de prueba.**
Eso sí, con cada una de ellas especificamos qué misterio te ayudará a resolver. Además, al principio de cada capítulo te indicamos los misterios que aparecerán y el número de pruebas que recogerás en él. El fin de todo esto es simplemente **terminar el juego al 100% y conseguir la mayoría de los trofeos** (2).


1


2

» CAPÍTULO 1: Y NO HAS VISTO NADA


1

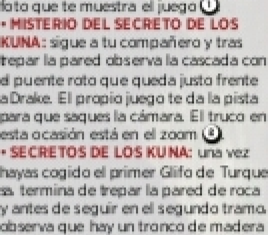


• SECRETOS DE LOS KUNAS (4)
• COMPAÑÍA MINERA ODESSA (3)
• LOS CONQUISTADORES (1)
• GLIFOS DE TURQUESA (2)

FOTOS

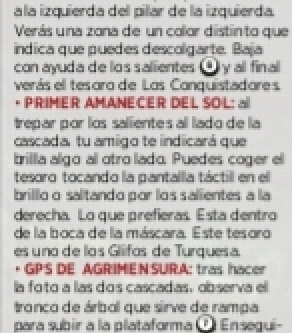
• **MISTERIO DE LA COMPAÑÍA MINERA ODESSA:** tras el tutorial, nada más terminar la escena de vídeo, retrocede hasta el coche y busca la postura exacta para que coincida con la foto que te muestra el juego (1).
• **MISTERIO DEL SECRETO DE LOS KUNA:** sigue a tu compañero y tras trepar la pared observa la cascada con el puente roto que queda justo frente a Drake. El propio juego te da la pista para que saques la cámara. El truco en esta ocasión está en el zoom (2).
• **SECRETOS DE LOS KUNA:** una vez hayas cogido el primer Glifo de Turquesa, termina de trepar la pared de roca y antes de seguir en el segundo tramo, observa que hay un tronco de madera que sirve de puente a la izquierda. Sube hasta la pequeña plataforma y observa las dos cascadas que quedan justo frente a Drake. Utiliza el zoom (3).





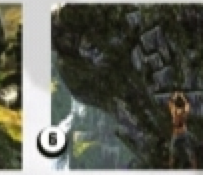
TESOROS

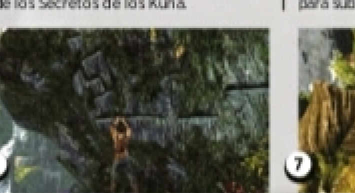
• **MÁSCARA MORTUORIA KUNA:** en el momento en que saques la segunda fotografía, observa el suelo desgastado en el acantilado (4). Si te dejas caer podrás llegar, a través de los salientes al lugar donde se encuentra el tesoro de los Secretos de los Kuna.
• **BRÚJULA DE AGRIMENSOR:** cuando termines de calcar la segunda piedra (ver puzzle 1), antes de cruzar el puente, retrocede hasta la segunda piedra y avanza un poco hacia el fondo. Entre las hierbas más altas (5) verás brillar el objeto de la Compañía Minera Odessa.
• **PIEZAS DE MOSQUETE:** tras cruzar el puente, y antes de calcar los relieves de las dos estatuas que quedan, avanza a la izquierda del pilar de la izquierda. Verás una zona de un color distinto que indica que puedes descolgarte. Baja con ayuda de los salientes (6) y al final verás el tesoro de Los Conquistadores.
• **PRIMER AMANECER DEL SOL:** al trepar por los salientes al lado de la cascada, tu amigo te indicará que brilla algo al otro lado. Puedes coger el tesoro tocando la pantalla táctil en el brillo o saltando por los salientes a la derecha. Lo que prefieras. Esta dentro de la boca de la máscara. Este tesoro es uno de los Glifos de Turquesa.
• **GPS DE AGRIMENSURA:** tras hacer la foto a las dos cascadas, observa el tronco de árbol que sirve de rampa para subir a la plataforma (7). Enseguida podrás ver el objeto brillar. Se trata de uno de los tesoros de la Compañía Minera de Odessa.
• **APARIENCIA DE TEOCHICATOL:** trepa por la segunda pared entre las dos cascadas siguiendo a Dante y a medio camino aproximadamente avanza a la izquierda (8) para poder coger otro Glifo de Turquesa. También está dentro de la boca de la máscara.

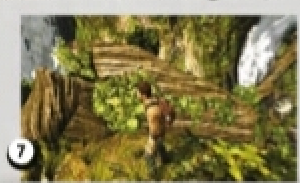


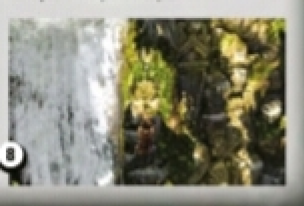
PUZZLES

• **IMTAYSOYUNNA:** cuando llegues a la zona del puente de madera roto, el mismo que fotografiaste desde abajo, tendrás que resolver un pequeño puzzle antes de terminar. **Desliza el dedo por el "papel" para poder calcar los relieves** de l as piedras. El truco está en conseguir el 100% de cada uno de los calcos. En total **son cuatro, dos a cada lado del puente.** Cuando tengas los cuatro fragmentos deberás colocarlos de forma que completen uno de los secretos de los Kunas. Los dos trozos de papel que parecen una dentadura en la parte inferior y los que parecen los ojos en la parte superior.

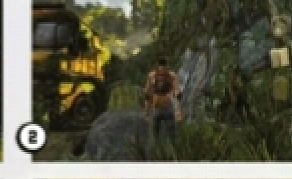

5

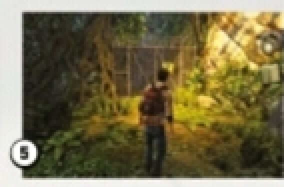
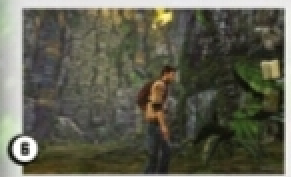
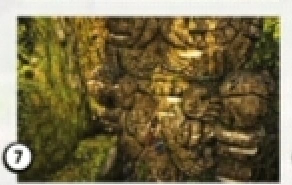
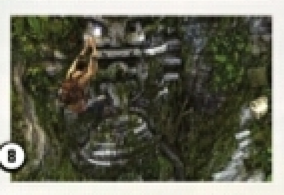
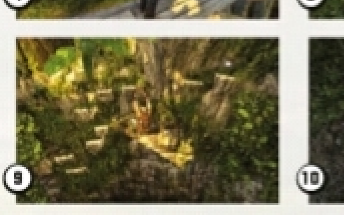
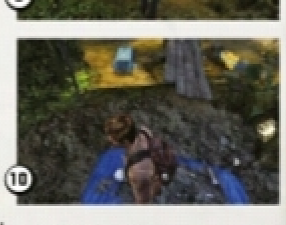

6


7


8

CAPÍTULO 2: NO LLEVAS TATUAJES

- SECRETOS DE LOS KUNAS (4)
- COMPAÑÍA MINERA ODESSA (4)
- LOS CONQUISTADORES (2)
- LAS SETE CIDADES (1)
- CÍRCULOS DEL CIELO (1)
- GLIFOS DE TURQUESA (4)

FOTOS

• **SECRETOS DE LOS KUNAS:** está un poco escondida. Tras trepar la pared al principio del nivel **tendrás que saltar un gran desnivel**; justo entonces aparecerá el icono de la cámara. Da media vuelta y verás un relieve en la roca que tienes que fotografiar (1). Haz que la imagen de la cara quede en el centro y amplía el zoom.

• **MISTERIO DE LA COMPAÑÍA MINERA ODESSA:** tras realizar el segundo calco, sigue a Dante y una vez hayas eliminado a los dos enemigos que están sobre el vehículo (2), **colócate detrás de la roca** para hacer la foto.

• **MISTERIO DE LA COMPAÑÍA MINERA ODESSA:** tras realizar la segunda foto, sube a la máquina y, desde arriba, da media vuelta. Haz el encuadre **de manera que salgan las cajas** que hay sobre el suelo utilizando el **zoom x 6**. La caja que está tapada con el plástico azul apenas debe salir (3).

• **MISTERIO DE LA COMPAÑÍA MINERA ODESSA:** cuando recuperes el control del personaje y tengas como acompañante a Marisa, antes de trepar por la puerta observa **la gran roca en el centro del escenario**. Puedes trepar por uno de los lados para acceder al puente de madera (4). Cuando te encuentres sobre los tablones, gira a la izquierda y **enfoca la cámara hacia los bidones oxidados**.

• **MISTERIO DE LA COMPAÑÍA MINERA ODESSA:** tras trepar por la cuerda para seguir a Marisa, presta atención al vídeo y elimina a todos los enemigos. Cuando tengas el control de nuevo, **regresa a la zona donde comenzó la escena y observa la verja metálica**. Acércate hasta que salga el símbolo de la cámara (5) y realiza la fotografía con los parámetros indicados en la esquina superior izquierda.

• **SECRETOS DE LOS KUNAS:** una vez hayas resuelto el puzzle del Secreto de los Kuna, avanza un poco y realiza una fotografía de **la pared por la que has bajado con ayuda de la cuerda** (6). Utiliza el zoom que te marca el juego y realiza el encuadre correcto para realizar la fotografía.

TESOROS

• **YOMOSAKOTET:** al comenzar el capítulo, trepa por la pared; pero **antes de llegar arriba sigue el camino a la izquierda** (7). En un saliente está el objeto del **"Secreto de los Kuna"**.

• **APARIENCIA DE CUHTLITZTONAL:** tras sacar la primera foto y ver el vídeo, **avanza por los salientes a la derecha del tronco** y corta las ramas de bambú para desbloquear el camino y llegar al **Glifo de Turquesa** (8).

• **APARIENCIA DE AUCHEACTI:** nada más bajar del camión observa que hay unos troncos de bambú a la derecha. Córtalos para abrir el camino y avanza por el sendero hasta la pared con salientes (9); sube por ellos para coger este **Glifo de Turquesa**.

• **APARIENCIA DE CIPATLI:** tras realizar el tercer calco del Secreto de los Kuna, retrocede hasta la plataforma central y cruza el segundo puente de madera para llegar a una especie de yacimiento donde brilla un objeto (10). Se trata de otro de los **Glifos de Turquesa**.

• **APARIENCIA DE MAYHUIXICO:** cuando cruces el tronco para pasar al otro lado del río, **tras eliminar a los tres enemigos**, avanza por el camino de la izquierda, trepa por los salientes (11) y coge el tesoro que brilla en el ojo de la máscara. Se trata de otro de los **Glifos Turquesa**.

• **APARIENCIA DE XICHILTICON:** es imposible que te saltes este tesoro; sigue a Marisa por el camino marcado trepando las paredes de roca; al **llegar a un pequeño claro** con un enemigo, **utiliza el ataque** desde la pantalla táctil (12) y recibirás el **Glifo de Turquesa** en el momento. Pero este Glifo, a pesar de estar en el segundo capítulo, se contabilizará en el tercero. No te preocupes por ello.

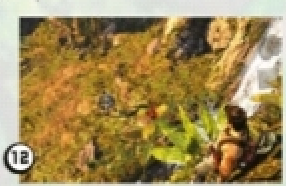
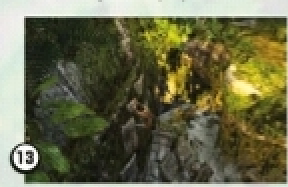
PUZZLES

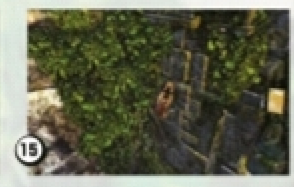
• **TAYIKWA:** el **primer relieve** que debes calcar está en un lugar escondido. Tras conseguir el primer Glifo Turquesa y una vez te reúnas con tu compañero, no le sigas. A la izquierda verás una serie de salientes en la roca (13) que te permitirán **llegar fácilmente hasta el agua.** Avanza hasta una de las rocas para hacer el calco. El **segundo relieve** está cerca; al subir de la zona del agua, observa las **ramas de bambú** en la pared de la derecha. Utiliza el cuchillo para desbloquear el camino y llegar hasta la zona donde hacer el calco (14).
El **tercer calco** de este capítulo tendrás que sacarlo una vez hayas conocido a Marisa. **Tras realizar la cuarta fotografía**, avanza por el puente de madera y llega hasta la roca donde verás el relieve.
El **cuarto calco** podrás hacerlo cuando hayas cogido el último Glifo Turquesa del capítulo; **baja por la cuerda siguiendo a Marisa** y tras eliminar a los enemigos, observa las cañas de bambú que se encuentran en la parte de la izquierda. Trepa por los salientes para llegar al cuarto relieve (15) realiza el calco y a continuación coloca las cuatro piezas del puzzle en su lugar. Se trata de otro de los **"Secretos de los Kuna"**.

• **CASCO ESPAÑOL Y CRÁNEO DE 400 AÑOS:** tras entrar en lo que parece una fosa común tendrás que realizar una serie de acciones para descubrir más elementos del misterio de **"Los Conquistadores"**.
En primer lugar limpia el casco; **utiliza la pantalla táctil** para limpiarlo y el panel táctil trasero para ir rotando el objeto.
Tras la escena después de coger el Casco, **haz lo mismo con la calavera**; rótala con ayuda del panel posterior hasta que esté investigado al 100%.

• **AMULETO DE LA ETERNIDAD:** otra escena y deberás hacer lo mismo, **investigar el Amuleto** que te ha facilitado Marisa.
En esta ocasión se trata de una de las pruebas para resolver el **Misterio el "Círculo del Cielo".**

• **SÍMBOLO VISIGODO:** el misterio de las **"Sete Cidades"** aparecerá cuando realices **uno de los calcos al carboncillo.** Se hace en medio de una de las escenas de vídeo, por lo que es imposible pasarlo por alto.



CAPÍTULO 3: UNOS HUESOS VIEJOS

- COMPAÑÍA MINERA ODESSA (3)
- LOS CONQUISTADORES (1)
- GLIFOS DE TURQUESA (3)

FOTOS

• **MISTERIO DE LA COMPAÑÍA MINERA ODESSA:** una vez hayas conseguido el Sextante, avanza por el camino hasta la zona con el material al que hace referencia Marisa.
Al acercarte a **los primeros bidones** aparecerá el símbolo de la cámara para que puedas hacer la foto. Realiza el encuadre tal cual aparece en la foto de la esquina superior izquierda, ajustando el zoom.

TESOROS

• **APARIENCIA DE TEMOPICHLITEC:** tras ver la escena de vídeo en la que se **rompe el puente de madera**, salta hacia los salientes de la roca (1) y avanza a la derecha para recoger otro de los **Glifos de Turquesa**.

• **POCATEXCATLI:** una vez te hayas deshecho de los enemigos con el rifle de francotirador para ayudar a Marisa y **antes de saltar hacia el otro lado del acantilado**, déjate caer por la cornisa y avanza por los salientes (2) hasta el objeto brillante.

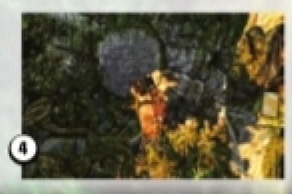
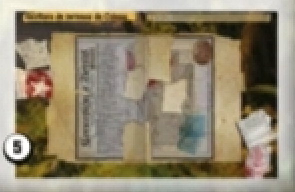
• **SEXTANTE:** tras eliminar al soldado de Guerro que lleva la recortada, observa la pared de la derecha. Claramente tiene unos salientes por los que puedes trepar. Avanza un poco para llegar a la **zona con el plástico azul** y el objeto brillando sobre una caja (3). Se trata de otro de los elementos para descubrir el misterio de la **"Compañía Minera Odessa"**.

PUZZLES

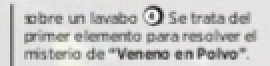
• **GRABADO DE NUEVA GALICIA:** tras recoger el segundo Glifo de Turquesa, salta el acantilado y avanza hasta **los troncos de bambú** que hay en la parte de la derecha. Al desbloquear el camino, trepa por los salientes y **rompe los troncos** que están tapando el relieve para poder calcarlo (4).
Se trata de uno de los elementos necesarios para resolver el Misterio de **"Los Conquistadores"**.

• **ESCRITURA DE TERRENOS DE ODESSA:** tendrás que reconstruir el trozo de papel hecho pedazos hasta conseguir un texto legible. Ten en cuenta las siguientes directrices: **el título debe estar en la parte izquierda** de la pantalla y los sellos de colores en la parte derecha; el sello azul en la parte inferior y el sello cobre en la parte superior (5).



CAPÍTULO 4: ¿POR QUÉ ARDE EL EDIFICIO?



- PRUEBA DE VIDA (2)
- VENENO EN POLVO (1)
- LA REVOLUCIÓN (1)
- GLIFOS DE TURQUESA (1)

FOTOS

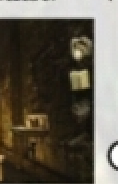
MISTERIO DE "LA REVOLUCIÓN": desde el lugar donde se encuentra el Anillo de Clase (ver Tesoros), avanza hasta la **silla de madera** situada al fondo de la sala (1). Muévete hasta que aparezca el símbolo de la cámara para poder realizar la fotografía; sólo te queda encuadrar **los dos instrumentos de tortura** para conseguir otra pieza del misterio.

TESOROS

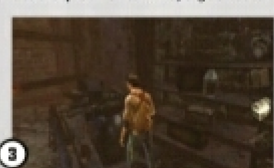
- **ANILLO DE CLASE:** nada más comenzar el nivel y una vez hayas conseguido una de las pruebas de vida, **trepa por las cajas de madera** y avanza por la parte superior de la habitación. Cruza la **viga del techo** y antes de cruzar al lado donde puedes ver el fuego, avanza a la izquierda. Salta hasta la plataforma y entra en la siguiente habitación para encontrar el tesoro en el piso inferior (2); se trata de la segunda **"Prueba de Vida"** del capítulo.
- **DANZA DE LOS DIOSES CELESTIALES:** tras recoger el machete y **romper la tela para desbloquear el camino,** sigue hasta el final de la sala para ver el objeto brillando (3). Se trata de otro de los **Glifos de Turquesa**.
- **BALANZA:** una vez recojas el tesoro anterior, avanza por las tuberías para trepar por la parte superior de la sala. Tras pasar por la pasarela que se derrumba, llegarás a otra **tubería de un color diferente (azul).** Desde esta zona avanza a la derecha para llegar a una plataforma en la que verás brillando el objeto sobre un lavabo (4). Se trata del primer elemento para resolver el misterio de **"Veneno en Polvo"**.

PUZZLES

- **KILROY ESTUVO AQUÍ:** a la derecha de la **puerta de barrotes** verás una zona de relieve que calcar, justo a la izquierda de los barriles (5). Utiliza el carboncillo para calcarlo y conseguir una de las **"Pruebas de Vida"**.









CAPÍTULO 5: NO VOY A IRME SIN ÉL

- PRUEBA DE VIDA (1)
- VENENO EN POLVO (2)
- LA REVOLUCIÓN (1)
- EL RASTRO DE VINCENT PÉREZ (1)
- GLIFOS DE TURQUESA (2)

FOTOS

- **MISTERIO VENENO EN POLVO:** al ayudar a Chase a subir a la plataforma superior, avanza hasta la cabaña abierta que queda de frente, es la **cabaña que tiene la tela roja** colgando.
Cuando te acerques a ella saldrá el icono de la cámara para que saques una nueva instantánea. **Realiza el encuadre hacia la olla** que está situada a la izquierda (1) y utiliza el zoom que marcan para que salga la fotografía al 100%.

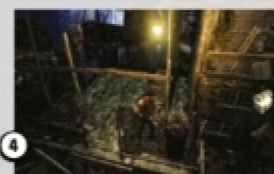
TESOROS

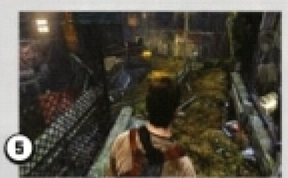
- **PENDIENTE VICTORIANO:** tras eliminar al segundo enemigo y antes de ayudar de nuevo a Chase a subir a la plataforma superior, avanza hasta la **tela de color oscuro** y utiliza el machete para romperla. En la esquina de la izquierda, sobre unos bloques de hormigón (2) se encuentra el objeto brillante. Se trata de una de las **"Pruebas de Vida"** del capítulo.
- **LÁGRIMA DE CHIHOPOTEX:** tras ver **cómo un camión se estrella** contra una de las cabañas, da media vuelta, sube por la tubería y cruza el puente. Nada más llegar al otro lado, déjate caer por la parte de la izquierda (3) y verás brillar el **Glifo de Turquesa** en el suelo.
- **COMO SUSTITUIR UN BANANAL:** una vez hayas realizado el calco, avanza un poco más y observa una cabaña en la zona de la izquierda a la que puedes trepar.
En la esquina inferior derecha verás un **barril con basura** y con el objeto brillando (4). Se trata de otro de los elementos para descubrir el misterio de **"Veneno en polvo"**.
- **APARIENCIA DE KWANUHUATLI:** desde el lugar donde encontraste el tesoro anterior, avanza un poco más y cuando llegues a la **caja que tiene una tela amarilla encima**, avanza a la derecha y sube por la pequeña rampa para llegar a otra cabaña (5). No tiene pérdida y verás fácilmente el nuevo **Glifo de Turquesa** brillar en el suelo.

PUZZLES

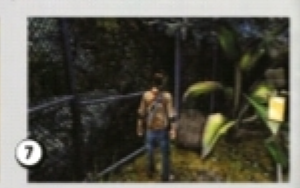
- **PALETÍN DE ARQUEÓLOGO:** una vez te reúnas con Chase, después de trepar por los tejados, verás que ésta te espera sobre unos tablones de madera. Justo a la derecha, **Drake podrá recoger un paletín.** Utiliza ambas zonas táctiles para limpiar el objeto (6) y conseguir la pista para el **"Rastro de Vincent Pérez".**
- **EL DESCANSO FINAL DEL SOLDADO PERDIDO:** tras conseguir el misterio anterior y eliminar a los enemigos un poco más adelante, **regresa a la zona de los tablones**. Desde allí, avanza y sigue un **pequeño camino a la izquierda** para encontrar el relieve donde usar el carboncillo (7). Lograrás uno de los elementos para resolver el misterio de **"La Revolución"**.











CAPÍTULO 6: TE ROMPO LOS DEDOS

- PRUEBA DE VIDA (1)
- VENENO EN POLVO (2)
- LA REVOLUCIÓN (1)
- GLIFOS DE TURQUESA (2)

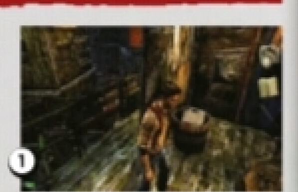
FOTOS

- **MISTERIO VENENO EN POLVO:** tras recoger el Glifo de Turquesa Apariencia de Imnahicatol, baja y ponte de nuevo mirando a la tela amarilla.
Verás que **la rampa conduce hasta un camino elevado** por la izquierda, por el que llegarás a unas chabolas y un **camino con barandillas.**
Síguelo hasta el final y verás que la última chabola tiene una tela que puedes rasgar. Hazlo y dentro podrás hacer esta foto (1).
- **MISTERIO LA REVOLUCIÓN:** Tras recoger "VERTER CON CUIDADO", te reunirás con Chase y se librará un tiroteo en el que te atacarán enemigos situados tanto a tu altura y como desde una posición inferior. No te muevas de tu posición inicial y acaba con ellos desde allí.
Una vez acabes con todos los enemigos de la zona, fíjate bien en el suelo y **ponte sobre la tela amarilla** (2). Desde esa posición mira hacia el lado izquierdo de la caseta para hacer **la foto del cañón que hay junto al árbol.**

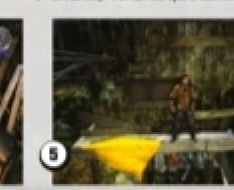
TESOROS

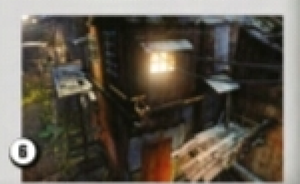
- **APARIENCIA DE ATCHIHUATLI:** nada más comenzar el nivel y una vez hayas eliminado con sigilo a los tres hombres de Guerra, retrocede un poco y busca un camino a la izquierda para llegar a **una especie de cobertizo.** Al fondo verás brillar (3) este nuevo **Glifo de Turquesa.**
- **MEDALLÓN DE COBRE:** al ayudar a Chase a subir a la plataforma superior y eliminar al soldado que aparecerá entre las cabañas, retrocede por el lugar por el que ha aparecido éste y avanza a la izquierda. **Sube a la caja con la tela amarilla y trepa por las tuberías;** al llegar a la plataforma superior, avanza hasta la mesa con el objeto (4). Se trata de otra **"Prueba de Vida"**.
- **APARIENCIA DE IMNAHICATOL:** Desde la caja por la que trepaste para conseguir el tesoro anterior, avanza ahora por el camino que hay a la izquierda y sube después por la rampa para ver una **nueva tela amarilla. Engánchate a ella** (5), sube y avanza hacia la derecha para encontrar este nuevo **Glifo de Turquesa.**
- **VERTER CON CUIDADO:** tras trepar por la tubería amarilla y engancharte a un panel elevado (tendrás que eliminar a 5 ó 6 enemigos desde las alturas), tendrás que saltar a una **pasarela elevada que cederá a tu peso.** El tesoro está a la derecha (6) en otra pasarela (sube por la pasarela que ha cedido para llegar a las ventanas y desde estas llegar a la pasarela donde está el tesoro). Forma parte del misterio **"Veneno en Polvo"**.











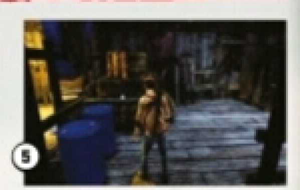
CAPÍTULO 7: HA HECHO UN TRATO











- PRUEBA DE VIDA (3)
- VENENO EN POLVO (1)
- LA REVOLUCIÓN (3)
- GLIFOS DE TURQUESA (2)

FOTOS

• MISTERIO LA REVOLUCIÓN: nada más empezar el nivel y cargarte a todos los enemigos sigilosamente, Chase se pondrá cerca de una puerta. Bordea hacia la izquierda la zona donde está Chase para ver un **mapa colgado de la pared.** Pues bien, ese es el mapa que debes fotografiar ①, para resolver el misterio.

• VENENO EN POLVO: desde la ubicación del tesoro PINZA SUJETABILLETES gira 180 grados y **mira al pequeño balcón con barriles** ②, que es lo que debes fotografiar para añadir otra prueba más.

• MISTERIO LA REVOLUCIÓN: desde el Glifo de Turquesa APARIENCIA DE KOAHUATQUI, avanza y en lugar de saltar la valla baja para reunirte con Chase, **ve a la pequeña sala que hay a la izquierda.** Una vez en ella, date media vuelta y fotografía el letrero pintarrajeado ③ para añadir otra prueba.

TESOROS

• BROCHE DE ESMERALDA: desde la posición en la que tomaste la primera foto, **ve al extremo opuesto de la sala,** en un pequeño apartado donde podrás ver balas de paja. Es aquí donde podrás encontrar este tesoro, que forma parte del misterio "Prueba de Vida".

• RELOJ DE BOLSILLO: desde el anterior tesoro, ve al pasillo de la izquierda y pégate a la pared. En un cajón cerca de un armario encontrarás este tesoro, que forma parte del misterio **"Prueba de Vida".**

• APARIENCIA DE ITZICALTII: desde el anterior tesoro, ve a la parte central de esta sala y sube por la tubería amarilla y sigue por ella hacia la izquierda. A medio camino podrás **dejarte caer a una viga de madera** y avanzar por ella a la derecha ④ para encontrar este **Glifo de Turquesa.**

• PINZA SUJETABILLETES: desde el anterior tesoro, vuelve otra vez a subir por la tubería amarilla y, ahora sí, ve por ella hasta el final. **Dentro de la pequeña sala** ⑤ encontrarás este tesoro que forma parte del misterio **"Prueba de Vida".**

• APARIENCIA DE KOAHUATQUI: nada más abrir la puerta con ayuda de Chase, mira en la mesa de la izquierda. Verás el **Glifo de Turquesa.**

PUZZLES

• CARTEL DE "SE BUSCA" DE GUERRO: cuando veas un vídeo en el que queda claro que debes **activar un ascensor,** da media vuelta y sube por la tubería amarilla que tienes detrás. Deberás recomponer un cartel de "Se Busca" (es fácil, recuerda que se pueden rotar las piezas). **Forma parte del misterio "La Revolución".**

CAPÍTULO 8: HACERLO POR LAS MALAS

- PRUEBA DE VIDA (1)
- VENENO EN POLVO (2)
- LA REVOLUCIÓN (1)
- EL RASTRO DE VINCENT PÉREZ (1)
- GLIFOS DE TURQUESA (2)

FOTOS

• MISTERIO LA REVOLUCIÓN: tras recoger el tercer tesoro del bidón, avanza pegado a las casas de la izquierda y llega hasta los **recipientes de gasolina** que hay en la esquina. Aparecerá el símbolo para que saques la cámara fotográfica. Realiza el encuadre de modo que salga el **póster de Guerro** que está situado en la parte superior de la cabaña y tendrás otra de las pistas para resolver este misterio.

TESOROS

• ANILLOS DE BODA: nada más comenzar el nivel, avanza hasta el puente. **Observa la tela azul** que cuelga aproximadamente a la mitad y mira a la derecha para descubrir una cuerda. Baja por ella ① para recoger una de las **"Pruebas de Vida".**

• APARIENCIA DEL VOLCÁN BARÚ: una vez hayas resuelto el puzzle para obtener la Piqueta de Arqueóloga, sigue avanzando y tras la escena de vídeo, y antes de enfrentarte a los enemigos del nivel, **da media vuelta para descubrir una tela detrás de Drake.** Utiliza el machete para romperla y descubrir el **Glifo de Turquesa** ②.

• LOS QUÍMICOS SON TUS AMIGOS: desde el tesoro anterior, elimina a los enemigos a los que hacíamos referencia y antes de seguir a Chase, regresa a la zona donde estaba el primer hombre de Guerro y **busca el bidón que hay en una esquina** ③. Allí brilla el objeto que te permitirá resolver el misterio **"Veneno en Polvo".**

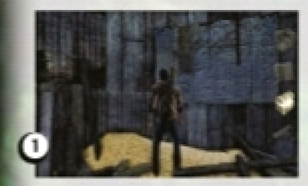
• RESPIRA HONDO: antes de ayudar a Chase a subir al tejado, **avanza al cobertizo de la derecha** y busca el tesoro detrás de una de las cajas de la derecha ④. Verás el objeto brillando en el suelo; se trata de uno de los elementos para descubrir el misterio **"Veneno en Polvo".**

• APARIENCIA DE LA ETERNIDAD: una vez hayas cogido el tesoro anterior, **avanza ahora a la izquierda** y en un pequeño recoveco ⑤ verás el **Glifo de Turquesa** en el suelo.

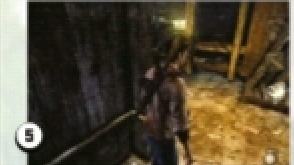
PUZZLES

• PIQUETA DE ARQUEÓLOGO: al cruzar el segundo puente de madera una escena nos mostrará cómo Drake cae al piso inferior. Observa el escenario. Verás en la pared una **especie de jardineras** que nos podrán servir de escaleras para salir del pozo.

Antes de hacerlo, **coge el objeto que brilla a la izquierda y trata de limpiarlo al 100%** con ayuda de las dos zonas táctiles. Se trata de uno de los elementos para resolver el Misterio de **"El Rastro de Vincent Pérez".**







CAPÍTULO 9: SE LO HA ENTREGADO TODO

- COMPAÑÍA MINERA ODESSA (1)
- PRUEBA DE VIDA (1)
- VENENO EN POLVO (1)
- LA REVOLUCIÓN (2)
- GLIFOS DE TURQUESA (2)

FOTOS

• MISTERIO LA REVOLUCIÓN: una vez hayas recogido el segundo Glifo de Turquesa (Apariencia de Huixontonal) y eliminado a los dos enemigos de la planta superior, entra en la sala de la derecha. Ahora sólo tienes que realizar el encuadre correcto para conseguir el 100% en la fotografía. **Procura que salga el escritorio, parte del archivador de la izquierda** y los dos pósteres que hay en la pared ①.

• MISTERIO LA REVOLUCIÓN: cuando estés buscando otra entrada al despacho de Guerro, verás que se ha abierto una nueva zona. **Antes de subir por la cadena,** verás que ha aparecido el icono de la cámara. Realiza una fotografía del cargamento del camión ② usando el zoom indicado.

• MISTERIO COMPAÑÍA MINERA ODESSA: tras abrir la puerta del despacho de Guerro para que entre Chase observa el vídeo. Luego, sube la escalera y realiza una **fotografía del gran mapa** que hay en el piso superior ③. Utiliza el zoom indicado y centra bien la imagen. Con esta fotografía tendrás todos los elementos del misterio de la "Compañía Minera Odessa" y **ganarás el trofeo.**

TESOROS

• APARIENCIA DE CUOZICALTLI: nada más comenzar el capítulo, avanza hacia la mesa que está a la derecha de la tumbona ④ para recoger este **Glifo Turquesa.**

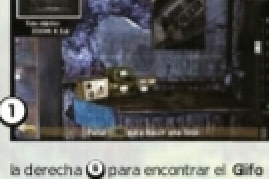
• CEPILLO DE PELO: una vez hayas eliminado a todos los enemigos de la primera sala (casi al comienzo del capítulo). Entra en la pequeña habitación que verás al fondo y busca en la esquina de la izquierda para recoger el tesoro ⑤, se trata de una **"Prueba de Vida".**

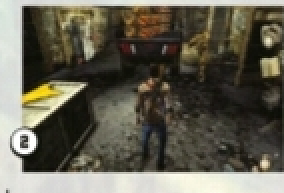
• APARIENCIA DE HUIXONTONAL: tras la escena de vídeo en la que Chase entra en el camión buscando su colgante, **avanza por la nueva compuerta** que se ha abierto y gira a la derecha ⑥ para encontrar el **Glifo de Turquesa** entre unos cubos.

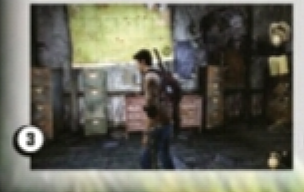
• LIBROS DE CONTABILIDAD DE GUERRO: una vez trepes por la cadena para llegar al **despacho de Guerro y antes de abrir la puerta** para que entre Chase. Observa el objeto que brilla sobre la mesa de la derecha ⑦. Se trata del penúltimo objeto para descubrir el misterio **"Veneno en Polvo".** Ánimo que ya queda poco para resolver otro misterio.

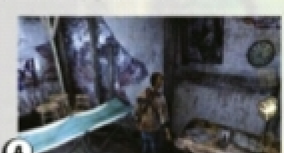
PUZZLES

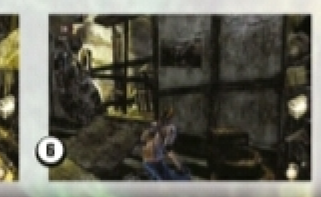
• AMULETO: abre la caja fuerte del despacho de Guerro con ayuda de la contraseña para que Chase recupere su amuleto.

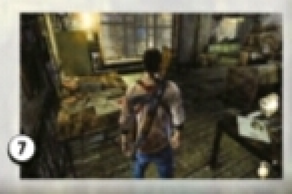












CAPÍTULO 10: PUES YA SOMOS TRES

• VENENO EN POLVO (1)
• LA REVOLUCIÓN (1)
• GLIFOS DE TURQUESA (2)

FOTOS

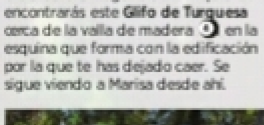
• **MISTERIO VENENO EN POLVO:** tras recoger el Glifo de Turquesa APARIENCIA DE OMATIHICTOYA, da media vuelta y ve a la esquina con verja de la izquierda y **apunta con tu cámara a la caseta de la izquierda, la que tiene 3 luces** (1). Forma parte del misterio "Veneno en Polvo". Si has cogido todas las pruebas anteriores, **este misterio ya está resuelto (y trofeo al canto).**

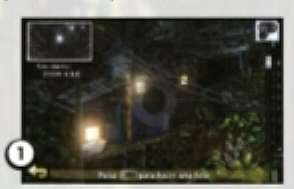
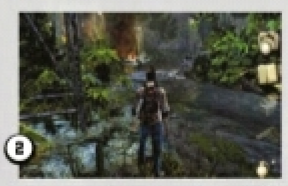
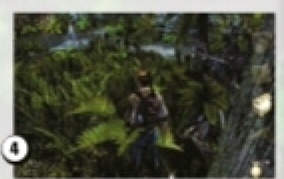
• **MISTERIO LA REVOLUCIÓN:** desde la anterior, baja las escaleras y déjate caer para reunirte con Chase. Ve a la izquierda y un poco a la derecha del puente que acabas de destrozar (2), verás un tanque medio hundido.

TESOROS

• **APARIENCIA DE OMATIHICTOYA:** tras proteger a Chase con el rifle de francotirador y destruir el camión con explosivos, ayudarás a trepar a Chase y luego subirás por una escalerilla. Arriba, a la derecha, **cerca de un gran engranaje** (3) encontrarás este **Glifo de Turquesa** en el suelo.

• **APARIENCIA DE LA OSCURIDAD:** sí, tras tomar la primera foto y dejarte caer para reunirte con Chase, vas a


la derecha en lugar de a la izquierda, encontrarás este **Glifo de Turquesa** cerca de la valla de madera (4) en la esquina que forma con la edificación por la que te has dejado caer. Se sigue viendo a Marisa desde ahí.

CAPÍTULO 11: EL QUE SE LO ENCUENTRA, PARA ÉL

• PRUEBAS DE VIDA (1)
• LA REVOLUCIÓN (1)
• GLIFOS DE TURQUESA (2)

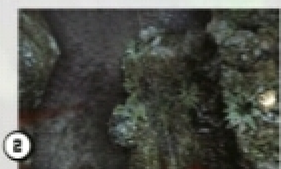
TESOROS

• **EL SELLO DE PODER:** nada más comenzar la huida, **trepa el primer saliente** y ve a la caseta de la derecha (1). El tesoro está ahí. Y con él, también **completarás el misterio "La Revolución".**

• **APARIENCIA DE XIUMIXIHUATIL:** un poco más adelante del anterior, **tras saltar a los primeros riscos de enfrente** (a la izquierda), verás el objeto brillando en el suelo.

• **PASAPORTE DE EE.UU.:** tras dejar K.O. al primer enemigo que puedas golpear, **ve a la izquierda en lugar de trepar.** Se rápido, porque aquí llueven las balas (2)...

• **APARIENCIA DE LA NOCHE Y EL DÍA:** el último Glifo de Turquesa está cerca del anterior. Tras noquear al soldado, **trepa por el risco y ve hacia arriba,** hasta llegar a una pequeña esquina (2), donde está el **Glifo.**

CAPÍTULO 12: CUÁNTO ME IMPORTABA

• PRUEBA DE VIDA (1)
• GLIFOS DE TURQUESA (3)

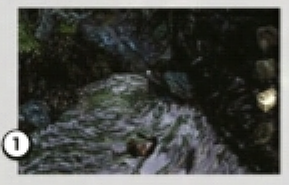
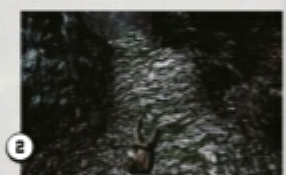
TESOROS

• **APARIENCIA DE SOLSTICIO:** en este nivel, **tendrás que reiniciar varias veces** porque es fácil que se te escape algún tesoro. **Eres arrastrado por la corriente del río,** por lo que los tesoros sólo podrás cogerlos tocando la pantalla táctil en cuanto los veas. **El primer Glifo de Turquesa, está a la izquierda,** al poco de comenzar el nivel.

• **APARIENCIA DEL BARRO:** el segundo tesoro está **nada más caer por la primera cascada,** a la derecha (1). Es otro **Glifo de Turquesa.**

• **BRÚJULA DE ESCAPE:** el tercer tesoro está un poco más adelante, a la izquierda. **Con él, concluirás el misterio "Prueba de Vida".**

• **APARIENCIA DE TEMOCAZUTI:** el cuarto y último tesoro del nivel también está a la izquierda (2). Enhorabuena, **es el último Glifo de Turquesa.**

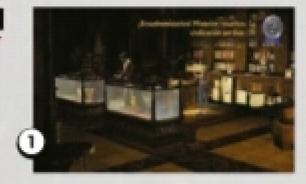
CAPÍTULO 13: EL SANTUARIO DE MI ABUELO

TESOROS

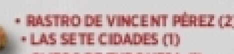
Este nivel es un tanto atípico. **Hay 10 tesoros, que tendrás que recoger mientras que ves la secuencia de vídeo** (toca todo lo que brille). Pertenecen a los **misterios "Secretos de los Kunas"** (Maza de los Kunas, Cáliz de Teochicatol y Nuchus de animal), con los que completarás este misterio), **"El rastro de Vincent Pérez"** (Anteojos de Pérez), **"Sete Cidades"** (Pergamino con códigos ocultos, Libro de las Sete Cidades, Mapa de las Sete Cidades) y **"La Civilización Perdida"** (Daga de Mono, Figura Funeraria de Piedra y Máscara Ritual) (1). Uno es el puzzle que tendrás que resolver al final de la secuencia.

PUZZLES

• **PERGAMINO CON CÓDIGOS OCULTOS:** para desvelar el contenido del pergamino en blanco, **sitúa la parte trasera de tu Vita enfocando a una potente fuente de luz** (2), como por ejemplo, una luz halógena. Y ya está, no nos negaréis que ha sido un capítulo facilito.




CAPÍTULO 14: NO IBA A VOLVER


• RASTRO DE VINCENT PÉREZ (2)
• LAS SETE CIDADES (1)
• GLIFOS DE TURQUESA (1)

FOTOS

• **EL RASTRO DE VICENT PÉREZ:** desde el Jeep de los protagonistas, enfrente a la derecha, verás un pilar. Sube a lo alto (1), y fotografía **el coche del abuelo de Chase.**

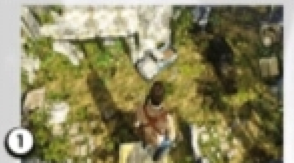
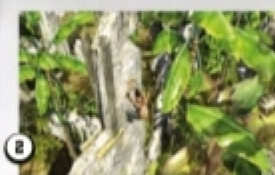
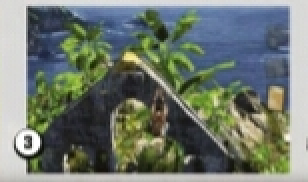
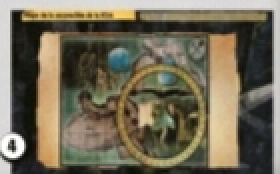
TESOROS

• **APARIENCIA DE XILOMAILNAL:** tras ayudar a subir a Chase sigue avanzando pero no subas por el pilar al que está encaramada ella. **Avanza hasta que te topes con unas ramas de bambú.** Córtalas, entra en la zona que has despejado con el machete y sube por una de las paredes (2) para encontrar este **Glifo de Turquesa.**

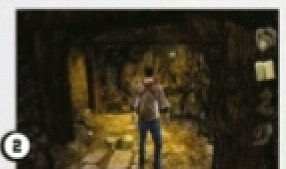
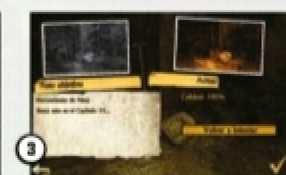
PUZZLES

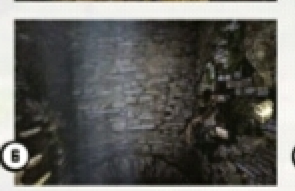
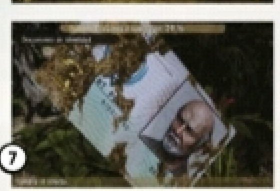
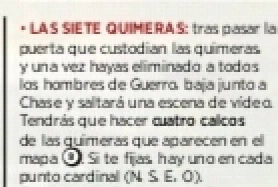
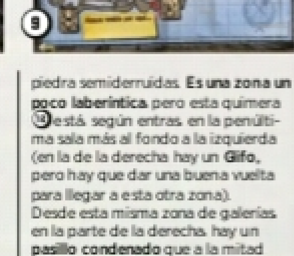
• **CALCO DEL SÍMBOLO DEL TEMPLO:** nada más comenzar el nivel, ve a la izquierda, **entra por la ventana** y busca las barras amarillas para trepar por el muro. Llega hasta lo más alto (3), salta por encima para llegar al otro lado y realiza el calco. Pertenece al misterio **"Las Sete Cidades".**

• **MAPA DE EXCAVACIÓN DE LA IOA:** Tras hacer la foto desde el pilar, sigue el único camino posible (a través de una ventana y luego a la izquierda) para llegar a este nuevo rompecabezas. De nuevo, se trata de **ensamblar un póster** (4) rotando las piezas que nos dan. Es fácil y corresponde al misterio **"El Rastro de Vincent Pérez".**

CAP. 15: QUIMERA PARA AHUYENTAR ESPÍRITUS

- EL RASTRO DE VINCENT PÉREZ (4)
- LAS SETE CIDADES (2)
- GLIFOS DE TURQUESA (3)

FOTOS

• **MISTERIO DE LAS SETE CIDADES:** **tras limpiar la tarjeta de Pérez** y ver la escena de vídeo, da media vuelta y en la **esquina de la derecha** podrás hacer la primera foto (1).

• **MISTERIO EL RASTRO DE VINCENT PÉREZ:** justo después de la anterior foto, ve a la derecha, al fondo, y podrás **desmoronar un pórtico** sellado con piedra con la ayuda de Marisa. Una vez dentro, **ve a la derecha** (pasa de Chase por ahora) y pégate a la pared de la derecha para encontrar una puerta más adelante. **La puerta esconde un foso** por el que puedes bajar y donde te espera esta foto (2).

• **MISTERIO EL RASTRO DE VINCENT PÉREZ:** tras la escena en la que nos muestran la **puerta cerrada, entra en la pequeña estancia a la izquierda** y trepa por la pared para llegar a la zona en la que sacar la foto. Tienes que encuadrar el pico y la mochila (3) y utilizar el zoom marcado. Conseguirás una prueba más.

TESOROS

• **APARIENCIA DE LA LUNA CRECIENTE:** una vez hayas realizado la **tercera fotografía** y antes de cruzar el abismo buscando otro camino junto a Chase, **trepa por la pared del fondo** a través de los salientes grabados en la roca (4). En lo más alto te encontrarás este **Glifo de Turquesa**.

• **APARIENCIA DE HUEZICALTLI:** desde el tesoro anterior, observa bien la pared con los salientes y no trepes por ellos. **Justo a la derecha, se abre una grieta** en la pared por la que nuestro personaje podrá cruzar (5). Avanza por ella y te encontrarás a los pies de la raíz este **Glifo de Turquesa**.

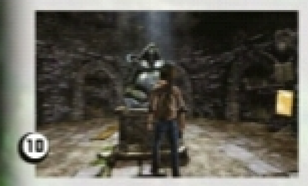
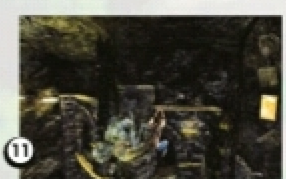
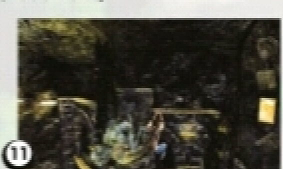
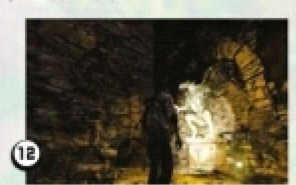
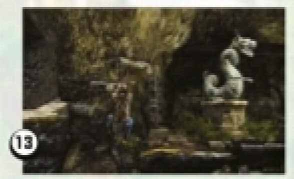
• **APARIENCIA DE COYUHATIL:** cuando estés en la zona en la que debes calcar las cuatro quimeras, sin **trepar ni nada podrás entrar por una puerta** que da a una serie de galerías y estancias de piedra semiderruidas. Según entras en esta zona **procura ir recto y llegar al fondo a la derecha,** bordea un pequeño saliente (cerca hay una salida a una zona abierta por la que puedes subir), salta sobre un **muro semiderruido** y sigue recto hasta el final. En una de las paredes de la sala del fondo están los peldaños (6) que te permitirán llegar hasta el **Glifo** (tendrás que saltar de una pared a la de enfrente).

PUZZLES

• **DOCUMENTO DE IDENTIDAD DE PÉREZ:** comienza el nivel limpiando la tarjeta de identificación. Como siempre, frota la pantalla táctil para quitar la mugre (7) y el panel táctil trasero para rotar la tarjeta. Forma parte del misterio **"El Rastro de Vincent Pérez"**.

• **EXTRAÑA RELIQUIA: tras obtener los dos primeros Glifos** de Turquesa, tendrás que cruzar al otro lado del precipicio y llegar a la puerta cerrada para facilitar el camino a Chase. Pero antes de hacerlo, **en la misma habitación de la puerta,** podrás recoger este objeto.
Sitúate frente a la puerta que debes abrir y gira 180º. Verás la zona por la que has entrado, una especie de arco de piedra. **Trepa por los salientes** (8) que descubrirás a la izquierda y arriba del todo verás brillando el objeto. Utiliza las zonas táctiles para **limpiar bien el objeto** y conseguir este objeto que te dará una pista más sobre el **Misterio de "El Rastro de Vincent Pérez"**.

• **LAS SIETE QUIMERAS:** tras pasar la puerta que custodian las quimeras, y una vez hayas eliminado a todos los hombres de Guerro, baja junto a Chase y saltará una escena de vídeo. Tendrás que hacer **cuatro calcos** de las quimeras que aparecen en el mapa (9). Si te fijas, hay uno en cada punto cardinal (N, S, E, O).
El primero, salta por el agujero en la pared para llegar a una zona con salientes a los que te puedes subir. Al llegar arriba tendrás que buscar una **sala circular** en la que aparecen más salientes para trepar por una especie de pozo. Allí verás la quimera (10) con el relieve para calcar.
Desde la primera quimera, avanza por el pasillo y salta el precipicio para engancharte al saliente en la piedra que queda frente a Drake. Trepa por los salientes de la pared (11) y sigue el fácil recorrido hasta la segunda quimera para hacer el calco. **Para la tercera quimera,** vuelve a la zona donde está Chase y entra por un pequeño pórtico de piedra que da a una serie de galerías y estancias de piedra semiderruidas. **Es una zona un poco laberíntica,** pero esta quimera (12) está, según entras, en la penúltima sala más al fondo a la izquierda (en la de la derecha hay un **Glifo,** pero hay que dar una buena vuelta para llegar a esta otra zona).
Desde esta misma zona de galerías, en la parte de la derecha, hay un **pasillo condenado** que a la mitad de la pared tiene un nuevo pórtico que da acceso a una zona por la que puedes trepar, sin pérdida, hasta **la cuarta Quimera** (13).
Al conseguir todos los calcos, obtendrás otra prueba más del misterio "Las Sete Cidades".
Tras completar todos los calcos tendrás que **resolver un puzzle** en una puerta metálica cercana. Es tan sencillo como "emparentar" las imágenes de las quimeras con los símbolos que has calcado (**tienes la solución en el objeto LAS SIETE QUIMERAS,** que obtienes en el anterior puzzle). Y por si todavía no lo tienes claro, aquí abajo te mostramos la imagen (14).


CAPÍTULO 16: LA CÁMARA DE LOS 7 PADRES

- LOS CONQUISTADORES (1)
- EL RASTRO DE VINCENT PÉREZ (1)
- LAS SETE CIDADES (4)
- EL PEREGRINAJE DEL FRAILE (2)

FOTOS

• **MISTERIO DE LAS SETE CIDADES:** tras recoger el Glifo de Turquesa APARIENCIA DE HECHITOCITZL, en la misma sala, puedes hacer una foto **a la estatua central** (1) (saltará el aviso de la foto según vas de estatua pequeña de la izquierda, donde recogiste el Glifo, a la puerta por la que entraste).

TESOROS

• **LOS SEIS PRIMEROS TESOROS** nada más comenzar el nivel, como en el capítulo 10, **verás una escena de vídeo en la que debes tocar todo lo brillante** para recoger los 6 tesoros que encierra y que se corresponden con los misterios **"El Rastro de Vincent Pérez"** (1 tesoro), **"Los Conquistadores"** (1 tesoro) (2), **"Las Sete Cidades"** (2 tesoros) (3) y **"El peregrinaje del fraile"** (2 tesoros).

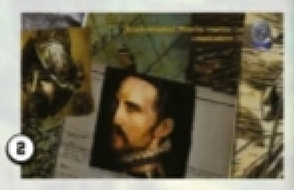
• **APARIENCIA DE HUACATANI:** tras terminar la escena de vídeo, ve a la derecha, sube por las escaleras y frente a ti encontrarás unas **ramas verdes**. En las que están más a la izquierda (4) se esconde este **Glifo de Turquesa.**

• **APARIENCIA DE HECHITOCITZL:** Tras resolver el puzzle de las estatuas, entra por la puerta que se abre y observa el vídeo. **Baja por la cuerda** y, sin girarte, bordea la pared por la que has bajado para encontrar unas escaleras y **bajar a una especie de cripta inferior:** en la esquina de la izquierda, junto a una estatua (5) encontrarás este **Glifo de Turquesa**.

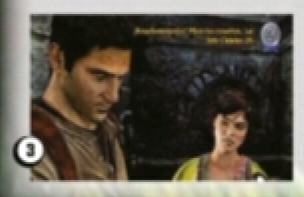
PUZZLES

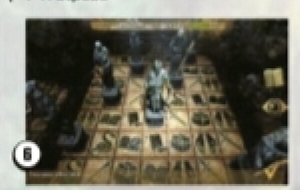
• **LAS ESTATUAS:** tras coger el Glifo APARIENCIA DE HUACATANI, reúnete con Marisa para resolver el puzzle. Básicamente **debes colocar cada estatua en una cuadrícula** cumpliendo dos normas: que no haya otra estatua en esa fila o columna y que esté rodeada por dos baldosas con el símbolo de la estatua. Por si te atrancas, indicamos dónde colocar cada estatua (6) (el primer número es la fila y el segundo la columna):

1-6: Libro
2-3: Manos
3-5: Báculo
4-2: Caja
5-4: Pergamino
6-1: Serpiente
7-7: Espada

• **CALCO DE CARBONCILLO DE LA ESPADA DE SAN ESTEBAN:** en la cripta superior, donde se esconde la espada, tendrás que hacer 6 calcos. **Tres están en la parte central.** Cuando los hagas, la espada girará, y podrás encontrar los 3 restantes (7) en el centro de la espada. No tiene pérdida, la verdad...






■ Pruebas con espectaculares choques entre vehículos y un concepto mas arcade serán las señas de identidad de esta nueva entrega de la serie *DiRT*.

PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | MAYO

DiRT Showdown

UN **VOLANTAZO** HACIA EL ESPECTÁCULO

Lo que empezó como una saga de velocidad centrada en la simulación más realista de rally, ha ido derivando en juegos de carreras donde encontramos desde pruebas de habilidad a competiciones de buggys. Con *DiRT Showdown* la serie dará otro giro de tuerca introduciendo un nuevo elemento que promete elevar la espectacularidad hasta límites insospechados: la destrucción de vehículos. Y es que además de la típicas pruebas de velocidad y gymkhanas de habilidad en circuitos de todo el mundo, se introducirán eventos donde los choques contra otros vehículos (al estilo *Destruction Derby*) serán la clave de la victoria. Estas pruebas incluirán diferentes eventos, a cual más impactante: de puntuación por golpes, eliminatorias... Y todo con el realista sistema de control marca de la casa, que esta vez se acercará un poco más al arcade para hacer todavía más espectacular y asequible cada acontecimiento. Todos estos elementos conformarán carreras vistosas y de una intensidad enorme, donde primará la jugabilidad por encima de la simulación.
En cuanto a modos de juego, también promete convencer a todos los amantes del motor: desde un interesante y completo modo Carrera donde iremos desbloqueando circuitos y coches, a múltiples opciones multijugador vertebradas sobre el sistema social DirtNet, que permitirá tanto competiciones online de hasta 8 jugadores como obtener información de las puntuaciones de nuestros amigos. La oferta se completará con la posibilidad de jugar a pantalla partida dos jugadores en una misma consola. Visualmente tampoco parece que vaya a defraudar. El motor "EGO" (*F1 2011* o *DiRT 3*), lucirá en todo su esplendor para ofrecer circuitos llenos de detalle y vehículos con realistas golpes en la carrocería y partes del chasis que volarán por el escenario. Así, el giro hacia el arcade que dará *DiRT Shodown* puede que no guste a los más puristas de la saga, pero supondrá es un soplo de aire fresco dentro de la velocidad.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Choques y espectacularidad de corte arcade, serán los ingredientes básicos de esta nueva entrega de la saga *DiRT*, que parece renovarse.





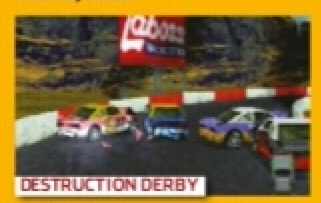
Las pruebas se dividirán en 3 tipos genéricos, cada uno con diferentes pruebas: Demolition Derby (destrucción), carreras de velocidad y gymkhanas de habilidad.





SE PARECE A...

Aunque mantendrá un desarrollo más arcade, el referente que inmediatamente nos viene a la cabeza son las anteriores entregas de la saga *DiRT*, con las que tendrá en común la espectacularidad de las carreras, un gran plantel de opciones, variedad de pruebas y unas más que interesantes opciones multijugador. Pero hay más...



DESTRUCTION DERBY

El clásico de PSone se caracterizaba por carreras vibrantes donde los choques entre los vehículos formaban parte indispensable del desarrollo.



DIRT 3

Con un enfoque más realista y enfocado a la simulación, comparte con *DiRT Showdown* apartado gráfico y algunos tipos de pruebas de velocidad.



Las opciones multijugador (Online y a pantalla partida) tendrán un peso importante y estarán estructuradas en torno al sistema social "DirtNet".



En el extenso catalogo de coches habrá tanto modelos reales como vehículos genéricos para las pruebas de destrucción.

El giro hacia el arcade y la espectacularidad es más que evidente en esta nueva entrega: impactantes colisiones, saltos imposibles, un sistema de control más accesible, etc.

MUCHA VARIEDAD PARA "QUEMAR" RUEDAS A TOPE

Los chicos de Codemasters no han querido dormirse en los laureles y esta nueva entrega "alternativa" de *DiRT* ofrecerá, como es ya habitual en la serie, una gran variedad de pruebas. Y es que además de las conocidas carreras de velocidad, contrarreloj o gymkhanas de habilidad, ofrecerá eventos de destrucción y choques. Vamos, que tendrá variedad de pruebas para dar y tomar.



Además de pruebas de velocidad, habrá gymkhanas de habilidad, un nuevo evento que ya introdujo *DiRT 3*.



Si disfrutaste con los clásicos *Destruction Derby*, en *DiRT Showdown* vas a alucinar con las destrucción.



■ *Sniper Elite V2* será un "simulador" de francotirador, en el que tendremos que tener en cuenta las pulsaciones, el ruido, la distancia o la caída de la bala a la ahora de disparar... Además, ofrecerá 4 modos cooperativos para 2 jugadores.

PS3 | 505 GAMES | ACCIÓN | 4 DE MAYO

Sniper Elite V2

SOY UNA PIEDRA, NO MUEVO NI UN **MÚSCULO...**

De toda la parafernalia e imaginería bélica, la figura del francotirador es una de las más atractivas y ha protagonizado numerosas pelis (como la inolvidable "Enemigo a las puertas") y videojuegos, siendo *Sniper Elite* de PS2 uno de los mejores. Y conocedores de su potencial, el juego vuelve con nuevas "miras" para satisfacer a los jugones que buscan una experiencia tras las líneas enemigas más realista. Así, *Sniper Elite V2* se ambientará en el Berlín de finales de la II Guerra Mundial, donde nos infiltraremos para valorar si realmente están preparando un nuevo arma de destrucción total. Así, nos esperan misiones donde tendremos que recuperar documentos, recoger paquetes y otras acciones en las que el sigilo será fundamental. Y es que, en este sentido, el juego será realista: disparar un arma de fuego, correr o entrar en el campo de visión de un soldado nazi alertará a otros y nos complicará las cosas (con 2 ó 3 disparos caeremos), por lo que siempre tendremos que pensar muy bien nuestros actos, pudiendo por ejemplo usar minas y otros explosivos-trampa para proteger nuestro emplazamiento o retirada. Además, cuando usemos nuestro rifle de precisión tendremos que tener en cuenta nuestras pulsaciones o incluso retener la respiración (pulsando R2) para apuntar mejor. Nuestros mejores disparos podrán tener además dos vistas especiales: la "Bullet Cam" (o enfoque que sigue la bala) o la "Kill Cam", que con rayos X nos muestra los destrozos. Añade cooperativo para 2 jugadores, doblaje al castellano y lo cierto es que la cosa promete bastante, ¿o no?

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Puede que técnicamente no esté a la altura de otros juegos bélicos, pero su jugabilidad será única, muy divertida y nos invitará a pensar cada paso antes de actuar. Será muy divertido...



■ Las misiones nos llevarán a un Berlín semiderruido (recorreremos sus calles, una enorme iglesia...) y otros lugares como un campo de concentración.



■ El realismo bélico estará asegurado. Aparte de rifles reales contaremos con metralletas o pistolas silenciosas, como la Welrod inglesa.

Sniper Elite V2 será un nuevo "simulador" de francotirador que apostará por el realismo y la espectacularidad en cada tiro.



» SE PARECE A...



SNIPER ELITE (PS2)

Es el referente más claro y directo, un juego con el que comparte estilo de juego y enfoque de las misiones, aunque en PS2 es menos espectacular.



SNIPER GHOST WARRIOR

En PS3 también hemos visto otros juegos de francotiradores, aunque este se ambienta en la actualidad y también nos invita a ser sigilosos...

PS VITA | WARNER | LUCHA | 4 DE MAYO

Mortal Kombat

LA LUCHA MÁS **KOMPLETA** LLEGA A VITA

El "reboot" o "reinició" de la saga *Mortal Kombat* fue uno de los mejores juegos de lucha de PS3 del pasado 2011, en tanto que consiguió dos objetivos: volver a los divertidos orígenes de la saga y ofrecer más contenido para un jugador que ningún otro juego de lucha anterior. Así, *MK* introdujo un montón de novedades, como golpes que desde una vista de rayos X nos dejaba ver los daños en los órganos y huesos, fatalities más bestias que nunca o modos de juego muy duraderos, como un modo historia realmente largo o una torre con 300 desafíos de dificultad creciente. Pues bien, todo esto y mucho más es lo que nos espera en la versión de Vita, en la que encontraremos todo el contenido de PS3 junto con todos los personajes descargables de pago (entre los que se cuentan Freddy Krueger, Skarlet o Rain), una torre de desafíos adicional con 150 nuevos retos que aprovecharán las funciones de Vita (pantalla táctil, giroscopio...) y el uso de la pantalla táctil para limpiar los salpicones de sangre, realizar los fatalities o desmembrar a los rivales, entre otros usos. Y todo con un acabado gráfico de infarto, a la par de lo visto en PS3, y que sin duda promete convertirse en un nuevo hito de la portátil.

» SE PARECE A... **ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**



■ *Mortal Kombat* para PS Vita cuenta con todos los personajes de la versión para PS3, más todos los que salieron vía contenido descargable.



■ La pantalla táctil tendrá variados usos, como realizar los fatalities, limpiar sangre...

■ Tendrá más minijuegos y 150 nuevos desafíos que aprovecharán las funciones de Vita.



Risen 2 nos llevará a un mundo abierto de ambientación pirata, donde tienen cabida todo tipo de monstruos, la magia...

Risen 2: Dark Waters

CON DIEZ CAÑONES POR BANDA, **ROL EN POPA** A TODA VELA...

Puede que su nombre no te suene mucho, pero el primer *Risen* fue un gran éxito en PC, al abordar los mundos abiertos desde una perspectiva distinta, gracias a su ambientación en un mundo de piratas y con mecánicas de juego propias de un RPG. Su gran potencial ha facilitado que su secuela salga también en consolas, y tras jugarlo, hemos visto un buen puñado de ideas interesantes...

En *Risen 2* encontramos un mundo al borde del caos, debido a varios factores, como la aparición de unas poderosas criaturas llamadas titanes, monstruos que pueblan las rutas comerciales o el uso de la magia negra. En este marco quedan muy pocos lugares seguros, como la ciudad de Caldera, donde la inquisición y un grupo de iluminados resisten a todos estos peligros y desde donde nosotros nos enrolaremos en una embarcación pirata para vivir una gran aventura e intentar arreglar todos estos "entuertos". En nuestro viaje no faltarán cientos de quests o misiones, combates (tanto con espadas como con armas de fuego, con las cuales iremos ganando maestría según evolucionemos), diálogos repletos de humor que pueden acabar a "torta" limpia o con un nuevo compañero de viaje, numerosas tareas opcionales como buscar tesoros o cientos de detalles novedosos, como poder fabricar muñecos vudú para controlar a otros personajes (recogiendo previamente ciertos ingredientes) o poder usar animales, como monos o loros, para explorar una zona o distraer a enemigos como cocodrilos. Además, junto a espadas, trabucos y otras armas, podremos manejar cetros mágicos, con los que podremos lograr efectos como infligir miedo o que dos enemigos se ataquen entre sí, todo ello en un mundo tropical donde veremos un logrado ciclo día noche, numerosa flora y fauna que podremos cazar/recolectar para usar sus materiales, etc.

Por lo que hemos podido ver y jugar, *Risen 2* en consola por ahora luce un apartado técnico discreto, pero en su favor diremos que recupera el verdadero sentido de la palabra aventura: juega como quieras, alíate con quien quieras y sé como quieras en un divertido mundo de piratas.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Dejando a un lado los defectillos técnicos, *Risen 2* promete ser un divertido mundo abierto, con toques de rol, que destacará por la cantidad de cosas para hacer y su enorme sentido del humor.

***Risen 2* nos permitirá vivir una verdadera aventura de piratas, en un mundo abierto, con muchos elementos de rol y sobre todo, mucha fantasía. Vamos, una aventura en toda regla...**



Podremos usar espadas, pistolas y hasta cetros con distintos efectos mágicos. Habrá incluso huecopara magia negra y vudú...



Habrá varias facciones, como los nativos. Alinearnos con unos nos dará acceso a ciertas misiones y nos enfrentará a otros...

■ Animales como monos o loros nos ayudarán a realizar tareas como distraer a los enemigos...

SE PARECE A...

TESV SKYRIM

Rol en mundo abierto, con una marcada ambientación, numerosas facciones, tareas opcionales, combates en tiempo real...

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Ambos compartirán temática pirata, diálogos chispeantes, muñecos vudú... Aunque el juego de Lucas es inimitable.

PS VITA | SONY | SHOOTER | 25 DE MAYO

Resistance: Burning Skies

LUCHA CONTRA LAS **QUIMERAS** SIGUE

Insomniac se ha desvinculado de la saga *Resistance*, pero eso no quiere decir que no vayamos a ver más entregas, ni que estas vayan a tener menos calidad. Como muestra estará este *Burning Skies* desarrollado por Nihilistic, que será el debut de la saga en Vita y que se desarrollará entre los hechos de *R2* y *R3*. En él encarnaremos a Tom Riley, un bombero de New York que vivirá en sus carnes el desembarco de las Quimeras en la costa Este de los EE. UU. En su afán por reencontrarse con su familia se verá obligado a luchar contra las quimeras, lucha que le llevará a viajar por distintas ciudades americanas y a unirse a diferentes grupos de resistencia. Los tiros en primera persona, como en anteriores *Resistance*, serán el eje central del juego, tiroteos que serán especialmente divertidos por varias razones: será el primer shooter subjetivo "de verdad" en una portátil (usará los dos sticks), contará con las armas más representativas de la saga (el disparo secundario se ejecutará tocando la pantalla táctil de Vita) y contará con un modo competitivo online para 8, con 6 mapas y 3 modos. ⭘

» SE PARECE A... **RESISTANCE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *Burning Skies* será el primer shooter subjetivo de Vita, y hará uso de ambos sticks, la pantalla táctil y otras funciones de la nueva portátil.



■ Tom Riley, el prota, es un bombero de New York. Una de sus armas será una destructiva hacha.



■ Contará con un multijugador para 8, con 6 mapas exclusivos y 3 modos de juego.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Ruth Caravaca Maquetación.

Ana María Torremocha, María Jesús Arcones
Secretarias de Redacción.

Colaboradores: Mercedes López,
Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal,
Daniel Lara, Juan Lara, David González,
Antonio Sánchez.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-financiero
José Aristondo
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Directora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Publicidad **Noemí Rodríguez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela, 94. 8ª Planta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902 73 42 43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIBADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 07/2012

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Publicación controlada por O.J.D



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **16** DE MAYO

» NOVEDAD
Max Payne 3

Descubre antes que nadie cómo interpreta Rockstar la mejor acción, una sinfonía de tiros con la profundidad de una aventura. *Max Payne 3* puede convertirse en el juego del año.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios



» REPORTAJE
LITERATURA Y VIDEOJUEGOS

Aunque el cine es la fuente de inspiración más habitual para un videojuego, también la literatura ha dado lugar a auténticos juegazos... Y al revés: cada vez hay más novelas basadas en videojuegos. El mes que viene los repasaremos todos, los juegos y las novelas.

» EL MUNDO EN GUERRA
SNIPER ELITE V2 ABRE LA VEDA

El mes que viene podrás convertirte en un auténtico francotirador gracias al genial *Sniper Elite V2*, pero además te contaremos lo último de *Medal of Honor Warfighter* y veremos qué hay de verdad en los rumores de un *Call of Duty Black Ops 2*... Y no nos olvidamos de *Ghost Recon Future Sodier* y *Spec Ops The Line*.



PS3 | **PSVITA**



Silent Hill Downpour



Naruto S. Ultimate NInja Storm Generations



Yakuza Dead Souls Edición Limitada



Ridge Racer Unbounded Edición Limitada



LEGO Harry Potter

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de mayo de 2012.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso.......... Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieres para realizar el pedido	Código de barras
❍ Silent Hill Downpour	
❍ Naruto S. Ultimate NinjaStorm Generations	
❍ Yakuza Dead Souls Ed. Limitada	
❍ Ridge Racer Unbounded Ed. Limitada	
❍ LEGO Harry Potter	

GAME Play manía



Forma de pago ❒ Contra reembolso urgente (España peninsular 6,50 €, Baleares 7,50 €)